

キャラクター名

鹿の子(かのこ)

プレイヤー名

ポジション	オートマトン	享年	15歳
メインクラス	ステーシー	暗示	反転
サブクラス	レクイエム	寵愛点	22

初期配置	花園
最大行動値	14

能力値	クラス	修正	合計
武装	3	0	3
変異	1	2	3
改造	0	0	0

記憶のカケラ	内容
26 パーティー	
35 故郷	

未練

対象	種類	狂気点		発狂時ペナルティ		
たからもの	依存	3	①②③④⑤	パーティとして所持。破壊で狂気点+1		
ドロテア	嫌悪	3	①②③④⑤			
パーティ	憧憬	3	①②③④⑤			
		3	①②③④⑤			
		3	①②③④⑤			
		3	①②③④⑤			

マニューバ

タイプ	損傷	名前	使用	タイミング	コスト	射程	効果
ポジション		無茶		オート	効果	自身	コストとして、あなたは任意の基本パーティを1つ損傷する。行動判定・攻撃判定・切断判定において、サイコロを振り直してよい
メインクラス		死に続け		ラピッド	0	自身	損傷している基本パーティ1つを修復する
メインクラス		失敗作		オート	なし	自身	行動判定・切断判定の結果を1つだけ得る。ただし、パーティが行動不能な状態では、あなたは任意のパーティを1つ損傷する。この行動はコストとしては損傷しない
サブクラス		集中		ラピッド	2	自身	以降、ターン終了まであなたの攻撃判定の出目+1
頭		たからもの		オート			大きなリボン
頭		カンフー		オート			1
頭		けもみみ		オート			1
頭		よぶんなあたま		オート			2
頭		のうみそ		オート			2
頭		めだま		オート			1
頭		あご		アクション	2	0	肉弾攻撃 1
腕		たからもの		オート			クッキーの剥製
腕		ランチャー		アクション	4	1~2	砲撃攻撃4+爆発
腕		ショットガン		アクション	2	0~1	射撃攻撃1+爆発。攻撃判定の出目+1
腕		こぶし		アクション	2	0	肉弾攻撃 1
腕		うで		ジャッジ	1	0	支援 1
腕		かた		アクション	4	自身	移動 1
胴		しんぞう		オート			1
胴		せぼね		アクション	1	自身	次カウントで使うマニューバ1つのコスト-1
胴		はらわた		オート			
胴		はらわた		オート			
脚		ほね		アクション	3	自身	移動 1
脚		ほね		アクション	3	自身	移動 1
脚		あし		ジャッジ	1	0	妨害 1