

キャラクター名
イツナ

プレイヤー名

ポジション	ジャンク	享年	12歳
メインクラス	<input type="checkbox"/> マネスク	暗示	渴望
サブクラス	<input type="checkbox"/> マネスク	寵愛点	0

初期配置	煉獄
最大行動値	16

記憶のカケラ	内容

能力値	クラス	修正	合計
武装	0	1	1
変異	0	1	1
改造	4	0	4

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	パーツとして所持。破壊で狂気点+1
サポートAI	信頼	3 ①②③④⑤	
しいさんドール		3 ①②③④⑤	
ふみさんドール		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
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		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		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
				オート			
ポジション		放棄		オート	なし	自身	アドベンチャーパート終了時次のバトルパート終了まで最大行動値+1(あなたのアドベンチャーパートの狂気点減少量-あなたがアドベンチャーパート中に減少した狂気点)最大値
メインクラス		麒麟児		オート	なし	自身	あなたの最大行動値が16以上ならバトルパート中にあなたが判定を行う際サイコロを2つ振り任意の目を選択してよい
メインクラス		戦乙女		オート	なし	自身	最大行動値+2
サブクラス		トリプルアクセル		ラピッド	2	自身	あなたが次に使用する攻撃マニューバの効果に「連撃2回に連撃がある場合にはその数値+2」の攻撃マニューバの効果に「このパーツを損傷する」を加えてよい
メインクラス		調律		ラピッド	0	0	対象の損傷したパーツを1つ選ぶ、対象はターン終了までのパーツのマニューバを使用してよい(ただし使用済み・重複不可などは戻らない)
メインクラス		時計仕掛け		オート	なし	自身	このスキルを取得した際レベル3改造パーツを追加で1つ獲得する、このパーツは強化値に縛られず修復することも可能である
サブクラス		災禍		ダメージ	2	自身	自身が与えた自兵攻撃にのみ使用可、「全体攻撃」の効果を得る、これによって自身がダメージを受けることはない
				オート			
腕		大槌		アクション	5	0	自兵攻撃3+爆発
胴		がすぶくろ		ラピッド	3	効果参照	このカウント終了まであなたが設置されているエリアにいる存在を対象とした爆発攻撃を毎ターン1回だけ行う(連撃攻撃+全弾攻撃がダメージバリエーションで発生する判定は通常通り行う)
頭		アドレナリン		オート	なし	自身	最大行動値+1
頭		エネルギーチューブ		オート	なし	自身	最大行動値+2、装備箇所がダメージを受けた際はあなたは任意の基本パーツ1つを追加で損傷しなくてはならない
頭		サポートAI		オート	なし	自身	このパーツを獲得した際あなたは「サポートAI」の信頼の未練を獲得する、このパーツが損傷した際サポートAIへの未練に狂気点を1点付ける
腕		ジェットノズル		ダメージ	効果参照	自身	自身がダメージを与えた自兵のみ使用可、コストとしてあなたは任意の基本パーツを1つ損傷する、自兵:肉弾ダメージ+1(重複不可、1ターンに何度も使用してよい)