

キャラクター名

オサム

プレイヤー名

ポジション	ホリック	享年	
メインクラス	バロック	暗示	
サブクラス	バロック	寵愛点	0

初期配置	煉獄
最大行動値	12

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	/1一つとして所持。破壊で狂気点+1
		3	①②③④⑤	
		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
頭		狂鬼		オート	なし	自身	肉弾攻撃マニューバーの攻撃判定において、出目+1してもよい。
腕		怪力		オート	なし	自身	肉弾・白兵攻撃におけるダメージ+1
脚		再生		オート	1	自身	防御1、1ターンに何度使ってもよい。同じダメージに対して複数回の使用は不可。
脚		しつぽ		オート	なし	自身	最大行動値+1
腕		かぎつめ		アクション	2	0	肉弾攻撃2
頭		けもみみ		オート	なし	自身	最大行動値+1。このパートを行動判定で使用した際、大失敗になってもこのパートは損傷しない。
脚		紐リボン(ほとけかずら)		ジャッジ	0	0	支援1か妨害1
脚		けもあし		アクション	2	自身	行動1~2
頭		常備薬(アドレナリン)		オート	なし	自身	最大行動値+1
脚		リミッター		オート	なし	自身	このパートがパドルパート中に損傷した時、宣言することで最大行動値に+2してもよい。パドルパート終了までこの効果は持続。効果中はこのパートを修復できない。
頭		トラウマスイッチ		オート	なし	効果参照	このパートが損傷した際、損傷させたものは狂気点1点を得る。
腕		無差別攻撃		アクション	3	0	同エリアにいる自身以外の全存在に1点のダメージ(命中箇所は受けた者の任意、防御不可)を与える。
胴		束縛の糸		アクション	2	0~2	ターン終了まで、対象の攻撃判定は判定値2でも大失敗となる。
腕		スパイク		ダメージ	1	0	自身がダメージを与えた際のみ使用可。白兵・肉弾ダメージ+2
胴		空間抉り		アクション	2	0~2	対象はパートを1つ選ぶ。そのパートは損傷する。
胴		おぞましきもの		ジャッジ	2	0	妨害1
腕		止まらぬ痙攣		ジャッジ	2	0	支援1
脚		ESP障壁		ダメージ	2	0~1	防御1。1ターンに何度も使用可。ただし、1回の攻撃に対しては1度しか使用できない。
脚		緊急移転		ラピッド	3	自身	【回転】、【転体】3点(「横」、3-4点(「横」)、5-6点(「横」)、7-8点(「横」)、9-10点(「縦」)へ)がお腹痛攻撃される。この際は1点(「横」)でもいい。筋力1点には回転攻撃でかか
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ー1つのコスト-1
胴		はらわた		オート			