

キャラクター名

プレイヤー名

コラキ

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	記憶のカケラ	内容
最大行動値	16		

能力値	クラス	修正	合計
武装	0	0	0
変異	4	1	5
改造	0	0	0

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
		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
		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。
		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。
		しんぞう		オート	なし	自身	最大行動値+1
		しっぽ		オート	なし	自身	最大行動値+1
		瞬時処理(よぶんなあたま)		オート	なし	自身	最大行動値+2
		常備薬(アドレナリン)		オート	なし	自身	最大行動値+1
		活性化薬(エナジーチューブ)		オート	なし	自身	最大行動値+2。装備箇所にダメージを受けた際、あなたは任意の基本パーツ1つを追加で損傷しなければならない。
		エンバーミング		ジャッジ	2	0	妨害2。1ターンに何度使ってもよい。ただし、1回の判定への重複は不可
		スコープ		ジャッジ	0	自身	支援2。射撃・砲撃攻撃にのみ可。
		アンデッドガン		アクション	3	1~2	射撃攻撃1+爆発+全体攻撃
		絶対歪曲		アクション	5	0~2	射撃の攻撃力と弾速を、このマニューバのダメージに代えて加算する。このマニューバは、ダメージを2倍にする。このマニューバは、ダメージを2倍にする。
		縫合用アーム		オート	なし	0~1	あなたが使用した攻撃マニューバにより、攻撃対象が最低1つ以上を全滅させた時のみ、この効果を使用できる。射撃のダメージを2倍にする。このマニューバは、ダメージを2倍にする。
		修復デバイス		アクション	2	0~1	あなたは対象1体の損傷中のパーツを1つ選び、それを修復する。
		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。
		人形使い		アクション	2	0~2	他の手駒にのみ使用可。対象はこのカウントに任意のアクションマニューバ1つをコスト0で使用してよい。
		死人指揮		ジャッジ	0	0~1	支援2、自身には使用不可。
		空間切り		アクション	2	0~2	対象はパーツを1つ選ぶ。そのパーツは損傷する。
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