

## キャラクター名

コラキ

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	16

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	/9一つとして所持。破壊で狂気点+1
		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ティ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	精神的強制。このマニューバーにかかるまで攻撃でカット合間隔、ロード時間、回復時間は無効となる。強制ストップが発動する。このマニューバーは他のマニューバーに接続されない。
		縫合用アーム		オート	なし	0~1	あなたが使用したマニューバーにより、攻撃範囲が着目者以上を全滅させられる。相手が使う武器を削除する。相手が使うカササギトウ体術に弱い。強制は闘闘のバーレイ回復させる。
		修復デバイス		アクション	2	0~1	あなたは対象1体の損傷中のパーティを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ー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。
		空間抉り		アクション	2	0~2	対象はパーティを1つ選ぶ。そのパーティは損傷する。
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ー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