キャラクター名

ズゥズゥ

プレイヤー名

ポジション	アリス	**享年**	?(幼い)
メインクラス	バロック	**暗示**	?
サブクラス	ロマネスク	**寵愛点**	187

初期配置	煉獄
最大行動値	13

能力値	**クラス**	**修正**	**合計**
武装	0	0	0
変異	2	1	3
改造	2	2	4

記憶のカケラ	内容
*	
*	
*	

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
ジャック	憧憬	3	①②③④⑤	□憧憬　ヴァロンテ
マナ	執着	1	①②③④⑤	□独占 ヴァロンテ
ベス	独占	3	①②③④⑤	□友情　ドール
		1	①②③④⑤	
		2	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		輝く表情		オート	なし	自身	あなたが対話判定で大成功したなら、対話対象は「あなたへの未練」から狂気点を1減らしてよい
ポジション		負けない心		オート	なし	自身	対話判定の出目を+1してもよい。
メインクラス		怪力		オート	なし	自身	肉弾・白兵攻撃におけるダメージ+1
メインクラス		凶化器官		オート	なし	自身	あなたが持つあらゆる攻撃マニューバのもたらすダメージを、使用直前に+1上昇させてもよい。ただし、その際に「切断」「爆発」「転倒」「連撃」「全体攻撃」の効果は失われる。
メインクラス		歪極		オート	なし	自身	レベル3変異パーツを追加で1つ獲得
サブクラス		時計仕掛け		オート	なし	自身	レベル3改造パーツを追加で1つ獲得
				オート			
頭		無邪気な言葉(おとこのこ)		オート	なし	自身	対話判定の出目を+1してもよい。
頭		のうみそ		オート	なし	自身	最大行動値+2
頭		めだま		オート	なし	自身	最大行動値+1
頭		生体駆動(アドレナリン)		オート	なし	自身	最大行動値+1
頭		学習装置(エナジーチューブ)		オート	なし	自身	最大行動値+2。損傷したら最大行動値+2
頭		あご		アクション	2	0	肉弾攻撃 1
頭		ボルトヘッド		ジャッジ	1	自身	支援2
				オート			
腕		かた		アクション	4	自身	移動 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
				オート			
胴		はらわた		オート	なし	自身	なし
胴		はらわた		オート	なし	自身	なし
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
				オート			
脚		歯車(壊れた部品)		オート	なし	自身	BP終了後、任意の未練一つを選んで狂気点を1減らす。このパーツは損傷時に所持パーツから取り除く。
脚		よぶんなあし		オート	なし	自身	これ以外の脚部パーツが破損しても、マニューバをそのまま使用してよい。
脚		オートバランサー(しっぽ)		オート	なし	自身	最大行動値+1
脚		多駆動アーム(キャンサー)		オート	なし	自身	脚のみダメージに対して常に「防御1」。BPにて移動時、白兵・肉弾攻撃マニューバを1つ、ラピッドで使用可。