キャラクター名

ナーヤ

プレイヤー名

ポジション	コート	**享年**	15
メインクラス	ステーシー	**暗示**	陥穽
サブクラス	ステーシー	**寵愛点**	16

初期配置	煉獄
最大行動値	12

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

記憶のカケラ	内容
かぞく	
ネクロマンサー	

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
ポジション		先見(先読み)		アクション	1	0-1	対象が次に使う「アクション」のコストを-1(最低0)にする
メインクラス		前置きトラップ(蠢く肉片)		ジャッジ	0	0-2	ダメージを受けている際のみ使用可。妨害3
メインクラス		名乗り侍(庇う)		ダメージ	0	0-1	対象が受けたダメージを、代わりに自身が受ける。1ターンに何度でも使用可
メインクラス		戦略(死人の流儀)		ジャッジ	効果	0-1	コストとして任意の基本パーツを一つ損傷する。支援2もしくは妨害2
頭		のうみそ		オート	なし	自身	2
頭		めだま		オート	なし	自身	1
頭		あご		アクション	2	0	肉弾攻撃１
頭		明晰な頭脳(カンフー)		オート	なし	自身	最大行動値＋１
頭		鼓舞(発勁)		ラピッド	0	0	自身には不可、移動1
頭		よぶんなあたま		オート	なし	自身	最大行動値+2
腕		こぶし		アクション	2	0	肉弾攻撃１
腕		貸しにしておくぞ（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
腕		鷹の目(よぶんなめ)		ジャッジ	1	0-1	支援2
腕		孫子の兵法書(本)		オート	なし	なし	たからもの
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	なし	自身	
胴		はらわた		オート	なし	自身	
胴		簡単なトリック(あるびの)		ジャッジ	1	0-1	支援1
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		邪魔する(あし)		ジャッジ	1	0	妨害１