キャラクター名

サイカ

プレイヤー名

ポジション	オートマトン	**享年**	15
メインクラス	レクイエム	**暗示**	人形
サブクラス	ステーシー	**寵愛点**	6

初期配置	花園
最大行動値	10

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

記憶のカケラ	内容
神様	信仰するべき対象がいた。
少女	笑みを見せてくれる少女。

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	
		4	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		無茶		オート	効果参照	自身	コストとして、あなたは任意の基本パーツを1つ選んで損傷し、ダイスをもう一度振り直すことができる。
メインクラス		銃神		オート	なし	自身	射撃攻撃マニューバの攻撃判定において、出目＋1してもよい。
メインクラス		子守歌		オート	なし	自身	バトルパートで射撃攻撃マニューバの攻撃判定-1、コスト-1。
サブクラス		失敗作		オート	効果参照	自身	攻撃判定・切断判定に＋1する。バトルパートでの毎ターン終了時および戦闘終了時、あなたは任意のパーツを1つ損傷する。この損傷はコストとしては扱われない。
頭		のうみそ		オート	なし	自身	行動値＋2
頭		めだま		オート	なし	自身	行動値＋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のコストを-1
胴		はらわた		オート	なし	なし	なし
胴		はらわた		オート	なし	なし	なし
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		あし		ジャッジ	1	0	妨害1
腕		対戦車ライフル		アクション	4	1～3	射撃攻撃5
腕		二丁拳銃		アクション	3	0～1	射撃攻撃2＋連撃
頭		カンフー		オート	なし	自身	最大行動値＋1
頭		よぶんなめ		ジャッジ	1	0～1	支援2
頭		うじむし		オート	なし	自身	バトルパートにてターン終了時、パート終了時、このパーツが損傷していたなら、修復しても良い。
頭		たからもの		オート	なし	なし	パーツとして所持。破壊で狂気点+1