

キャラクター名

クレイマー

プレイヤー名

ポジション	コート	享年	13
メインクラス	ロマネスク	暗示	喪失
サブクラス	ステーション	寵愛点	30

初期配置	煉獄
最大行動値	15

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

記憶のカケラ	内容
金欲	
死人使い	
日常	
死後の世界	どこぞうか、どこかで見たかもしないか。いやいや、この世に生きている人間に、どこぞうか、どこかで見たかもしないか。いや、もう思い出しているのかもしれない、どこぞうか、どこかで見たかもしないか。いや、もう思い出しているのかもしれない、どこぞうか、どこかで見たかもしないか。

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
レティア	恋心	2 ①②③④⑤	
カルティア	友情	1 ①②③④⑤	
アリサ	保護	1 ①②③④⑤	
ミーシャ	対抗	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		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）する。
メインクラス		数多の手管		オート	なし	自身	あなたが【うで】【あし】を使用する際、コストは1減少する（最低0）。
メインクラス		時計仕掛け		オート	なし	自身	このスキルを習得した際、レベル3改造パーツを追加で1つ獲得する。このパーツは強化値に轉られず、修復することも可能である。
サブクラス		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。
				オート			
頭		IQ300(カンフー)		オート			1
頭		発勁		ラピッド	0	0	移動1
頭		制御眼鏡(リミッター)		ダメージ	0	自身	このパーツが損傷した際のみ使用可。最大行動値+2。
頭		コアプロセス(エナジーチューブ)		オート			2。装備箇所が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くてはならない。
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
				オート			
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
				オート			
胴		しんぞう		オート			1
胴		サイボーグ		ダメージ	0	自身	防御2
胴		ウエストポーチ(バスケット)		オート			
		写真		オート			
胴		せぼね		アクション	1	自身	次カウントで使うアクション1つのコスト-1
胴		はらわた		オート			
胴		はらわた		オート			
				オート			
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