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**	反転
サブクラス	ステーシー	**寵愛点**	15

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	4
改造	0	0	0

記憶のカケラ	内容
蟲	
捌け口	

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		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		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		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		よぶんなあたま		オート	なし	自身	最大行動値+2
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
頭		カンフー		オート	なし	自身	最大行動値＋１
頭		励ましの(発勁)		ラピッド	0	0	自身には不可、移動1
腕		こぶし		アクション	2	0	肉弾攻撃１
腕		重ねる（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		千里眼(よぶんなめ)		ジャッジ	1	0-1	支援2
腕		大切な本		オート			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			
胴		はらわた		オート			
胴		助ける(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