キャラクター名

三ツ矢サイダーキャンディ

プレイヤー名

ポジション	ジャンク	**享年**	12
メインクラス	ゴシック	**暗示**	陥穽
サブクラス	ロマネスク	**寵愛点**	0

初期配置	煉獄
最大行動値	10

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

記憶のカケラ	内容
宝物	大切な宝物。あなたは一つの品をそれはそれは大切にしていた。その品はいったい何だったろう?きっと今持 ている【たからもの】に違いない。あなたとそれは、運命の絆で結ばれているはずだ。
飢え	食べたいものが食べられなかった記憶。ないはずの食欲が疼く。腹の中が渇く。喉がちぎって咆哮したい。食べたい食べたい食べたい。自分の手でもいいから。そうだ、あの時もたしか□。

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
すのふれ	対抗	3	①②③④⑤	
保冷剤	友情	2	①②③④⑤	
粗大・ゴーミ	信頼	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		半壊		オート	なし	自身	バトルパートにおけるターン終了時、「たからもの」を破損した際、いずれも狂気点の増加を受けない。
メインクラス		悪食		オート	なし		自身の攻撃によって対象に発生させた切断判定は、出目が−2される。
メインクラス		背徳の悦び		ダメージ	0	自身	使用済みの「ラピッド」「ジャッジ」「ダメージ」のマニューバを1つ、再使用可能にする。
サブクラス		調律		ラピッド	0	0	対象の損傷したパーツ1つを選ぶ。対象はターン終了までそのパーツのマニューバを使用してよい(ただし使用済み・重複不可などは戻らない)。
頭		けもみみ		オート	なし	自身	最大行動値+1。このパーツを行動判定で使用した際、大失敗してもこのパーツは損傷しない。
頭		ゾンビボム		ダメージ	0	0	このパーツが損傷した際のみ使用可。判定値8(ジャッジタイミング発生)の「砲撃攻撃2+爆発+全体攻撃」を与える。
腕		シザーハンズ		アクション	2	0	肉弾攻撃1+切断。
胴		どろどろ		ダメージ	1	0~1	自身がダメージを受けた際、そのダメージを与えた対象にのみ使用可。肉弾攻撃2。
脚		ライトセイバー		アクション	2	0	白兵攻撃1+切断+連撃1。
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		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	同ターン内の次カウントで使うマニューバ1つのコスト□1(最低0)する。
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。
胴		アクセサリー		オート	なし	なし	たからもの。バトルパート終了時、任意の未練1つを選んで狂気点を1点減らす。このパーツは損傷時に所持パーツから取り除く。