

キャラクター名
プライナ

プレイヤー名

ポジション	オートマトン	享年	14
メインクラス	バロック	暗示	絶望
サブクラス	ゴシック	寵愛点	70

初期配置	煉獄
最大行動値	11

記憶のカケラ	内容
74、ゲーム	寝ても覚めてもゲームをしていた、何のゲームだったのか、何のためのゲームだったのかわからないけれど、画面を眺め続けていた記憶、部屋から出るのも、眠ることさえ嫌しんでいた記憶はある、
21、鎖	鉄格子、鎖、暗黒なベッド、毎日の苦痛、あなたは羽をむしられた様、そして死んだ今も、誰かの鎖を感じる。自由に思えても所詮操り人形。その宿命にあなたはいつまでも滅されるつもりか？
ディスガイア熊野リスト道	(宗教名。嫌悪感。)

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

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
フェレイラ	嫌悪	1 ①②③④⑤	
ペスティ	嫌悪	1 ①②③④⑤	
仄	信頼	2 ①②③④⑤	
フリーユ	嫌悪	2 ①②③④⑤	
		2 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	参照	なし	コストとして、あなたは任意の基本パーツを1つ損傷する。行動判定・攻撃判定・切断判定において、サイコロを振りなおしてよい。
メインクラス		怪力		オート	なし	自身	肉弾・白兵攻撃におけるダメージ+1
メインクラス		歪極		オート	なし	自身	レベル3変異パーツを追加で1つ獲得する。このパーツは強化値に縛られず、修復することも可能である。
メインクラス		捕食者		ダメージ	0	自身	自身のいるエリア内の敵全てに「転倒」を与える。
		援護		オート	参照	0~1	1ターンに1回、射程内の他の味方が「アクション」マニューバを宣言した際、合意の上で自身の現在の行動値を1減らす代わりに、宣言されたマニューバのコストを1としてよい。
		狂鬼		オート	なし	自身	肉弾攻撃マニューバの攻撃判定において、出目+1してもよい
		庇う		オート	1	0~1	対象が受けたダメージを、代わりに自分が受ける。1ターンに何度でも使用可。
		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、再度使用可能にする。
		再生		ダメージ	1	自身	防御1。1ターンに何度でも使用してよい。同じダメージに対して複数回の使用は不可。
				オート			
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		アドレナリン		オート			最大行動値+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
腕		にくむち		アクション	3	0~1	肉弾攻撃2+連撃 1
腕		やぶれひまく		ダメージ	0	自身	防御 2
腕		ワイヤーリール		ラピッド	3	0~2	移動 1。
腕		ガントレット		オート		自身	腕のみ常に防御1。腕部の白兵・肉弾攻撃マニューバのダメージ+1
腕		おれたえんぴつ		オート			たからもの
				オート			
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			