キャラクター名

イライ・クラーク（狐）

プレイヤー名

ポジション	ジャンク	**享年**	14
メインクラス	ステーシー	**暗示**	絶望
サブクラス	サイケデリック	**寵愛点**	0

初期配置	煉獄
最大行動値	11

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

記憶のカケラ	内容
激突！	気づいた時にはもう遅かった。咳のをあげて、車があなたに突き進んでくる。動揺に動かない体。スローモーション。激突。闇。あなたは死んだ。ありがちな、珍しくもないこの死に様を、あなたは泳ゃと思い出す……。
ふとん	あったかい布団の中、うとうととしながら朝日の中でご良寝。それはあなたにとって、この上ない幸せ。記憶の中ではいつもあたたかい布団の中。でも目覚めているこの世界は……いったいなんなのだろう。

未練

対象	種類	狂気点		発狂時ペナルティ
たからもの（ぬいぐるみ）	依存	3	①②③④⑤	パーツとして所持。破壊で狂気点+1
ポストマン	信頼	3	①②③④⑤	
心眼	保護	3	①②③④⑤	
傭兵	独占	3	①②③④⑤	
日没	友情	3	①②③④⑤	
曲芸師	執着	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」を損傷した際、いずれも狂気点の増加を受けない。
メインクラス		失敗作		オート	なし	自身	攻撃判定・回避判定の出目は全て+1される。ただし、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ない。
メインクラス		平気		オート	なし	自身	バトルパートにおいて、パーツを損傷しても、ターン終了までそのマニューバは使用出来る。
サブクラス		盤上の駒		アクション	2	0_1	『完全解体』状態でも使用可。移動1、さらに 移動させた対象の現在行動値を2点減らす(移動が妨害されても行動値は減少する)。
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
頭		きつねみみ		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。
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		日本刀		アクション	2	0	白兵攻撃1+切断
胴		はらわた		オート	なし	なし	
胴		はらわた		オート	なし	なし	
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一つのコスト-1（最低0）する。
胴		ジャンクパーツ		オート	なし	自身	このパーツが破壊されず戦闘終了したなら、このパーツが装備された箇所の基本パーツは全て損傷前の状態に戻る。
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
脚		きつねのしっぽ		オート	なし	自身	最大行動値+1
				オート			
腕		鬼のぬいぐるみ		オート	なし	なし	バトルパート終了時、任意の未練一つを選んで狂気点を一点減らす。このパーツは損傷時に所持パーツから取り除く。