キャラクター名	プレイヤー名
リベルタ	

ポジション	ジャンク	**享年**	10歳
メインクラス	バロック	**暗示**	渇望
サブクラス	ステーシー	**寵愛点**	105

初期配置	煉獄
最大行動値	13

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

記憶のカケラ	内容
？？？	
完全管理(β56)	
ある子供	
一輪挿し	
リタ	

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
ペル	友情	3	①②③④⑤	
ラメール	信頼	3	①②③④⑤	
		3	①②③④⑤	
		3	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		手負いの獣		オート	なし	自身	パーツが全損傷している部位1つにつき、攻撃判定の出目+1
ポジション		足掻く		オート	なし	自身	狂気点で振り直す際、その判定の出目+1
メインクラス		狂鬼		オート	なし	自身	肉弾攻撃の判定の出目+1
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取得する。このパーツは強化値に縛られず、修復も可能
サブクラス		失敗作		オート	なし	自身	攻撃判定・切断判定の出目+1。ターン終了時と戦闘終了時、任意のパーツ1つを損傷。
サブクラス		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できる
サブクラス		死に続け		ラピッド	0	自身	損傷している基本パーツ1つを修復する。
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		おおつの		オート	なし	自身	射程0の対象への肉弾攻撃判定で大成功が出た時、「連撃1」か「転倒」の効果を加えてよい。
頭		有刺鉄線		ダメージ	0	自身	自身が与えた攻撃にのみ使用可。白兵・肉弾ダメージ+1
頭		スパイク		ダメージ	1	自身	自身が与えたダメージにのみ使用可。白兵・肉弾ダメージ+2
頭		よぶんなあたま		オート	なし	自身	最大行動値+2
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	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		しんぞう		オート	なし	自身	最大行動値+1
胴		くされじる		アクション	3	0～1	肉弾攻撃1+爆発+転倒
胴		ジェットノズル		ダメージ	効果参照	自身	自身が与えたダメージにのみ使用可。コストとして基本パーツ1個を損傷。白兵・肉弾のダメージ+1。1ターンに何度でも使用可。
胴		ぬいぐるみ		オート	なし	なし	たからもの。とりさん。
脚		ほね		アクション	3	自身	移動 1