

キャラクター名
リベルタ

プレイヤー名

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	渴望
サブクラス	ステーション	寵愛点	105

初期配置	煉獄
最大行動値	13

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

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

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