キャラクター名

ゾム

プレイヤー名

ポジション	ジャンク	**享年**	12
メインクラス	バロック	**暗示**	罪人
サブクラス	ステーシー	**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	1	2
変異	3	0	3
改造	0	0	0

記憶のカケラ	内容
廃棄	捨てられ埋められた記憶。理不尽による蹂躙。泣き叫び怒り、呪い、やがて諦めて。それは今も変わらないこと。これからもきっと…希望なんてあるわけがない。
ゲーム	寝ても覚めてもゲームをしていた。何のゲームだったか、何のためのゲームだったのか思い出せない。ただ画面を眺め続けていた記憶。部屋から出るのも、寝ることも恐しんでいた記憶はある。

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
ティー	対抗	3	①②③④⑤	
		3	①②③④⑤	
		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	バトルターン終了時、「たからもの」を損傷しても狂気点が増えない
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		歪曲		オート	なし	自身	レベル3変異パーツ追加で修得、このパーツは修復可
サブクラス		庇う		ダメージ	0	0〜1	対象が受けたダメージを、代わりに自身が受ける。1Tに何度でも使用可。
頭		のうみそ		オート			最大行動値２
頭		めだま		オート			最大行動値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		きもちいいくすり		ダメージ	1	自身	自身がダメージを受けた際使用可能 任意の未練から狂気点を1点減少させてよい
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		よぶんなうで		ラピッド	0	0	望む「アクション」マニューバ1つを「ラピッド」として使用する
腕		本		オート			何度も読み古して一字一句覚えている
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		やせぎす		オート	なし	自身	バトルパートで1つの判定につき1回、「妨害」を無効化していい
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		仕込みブーツ		アクション	2	0	白兵攻撃2、攻撃判定の出目+1