キャラクター名	プレイヤー名
レーナ	

ポジション	ジャンク	**享年**	10
メインクラス	ステーシー	**暗示**	破局
サブクラス	ロマネスク	**寵愛点**	0

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	0	1
変異	1	0	1
改造	2	1	3

記憶のカケラ	内容
24宝物	
10覆う影	
売却	

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
		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		手負いの獣		オート		自身	攻撃判定において、パーツが全て損傷した箇所１つにつき修正+１を得る。
メインクラス		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。１ターンに何度でも使用可。
メインクラス		失敗作		オート		自身	攻撃・切断判定の出目は全て+１される。BPターン終了時および戦闘終了時に基本パーツを１つ損傷する。この損傷はコストとして扱わない。
サブクラス		時計仕掛け		オート		自身	レベル３改造パーツを追加で１つ獲得する。
				オート			
頭		のうみそ		オート			2
頭		めだま		オート			1
頭		カンフー		オート		自身	最大行動値＋１
頭		あご		アクション	2	0	肉弾攻撃１
				オート			
腕		エナジーチューブ		オート	なし	自身	最大行動値+２。装備箇所にダメージを受けた際、任意の基本パーツ１つを追加で損傷
腕		こぶし		アクション	2	0	肉弾攻撃１
腕		ライトセイバー		アクション	2	0	白兵攻撃１＋切断＋連撃１
腕		レーザービーム		アクション	3	0〜3	射撃攻撃１＋切断
腕		うで		ジャッジ	1	0	支援１
腕		ジェットノズル		ダメージ	効果参照	自身	自身がダメージを与えた際のみ使用可。任意の基本パーツを１つ損傷する。白兵・肉弾ダメージ+１(重複不可)１ターンに何度でも使用してよい。
腕		かた		アクション	4	自身	移動１
腕		ガントレット		オート		自身	腕のみ、ダメージに対して常に「防御１」。腕部にある白兵・肉弾攻撃マニューバのダメージ+１。
腕		よぶんなうで		ラピッド	0	自身	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		壊れた部品		オート			
				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			
				オート			
脚		しっぽ		オート		自身	最大行動値＋１
脚		ほね		アクション	3	自身	移動１