

キャラクター名  
レーナ

プレイヤー名

ポジション	ジャンク	享年	10
メインクラス	ステーション	暗示	破局
サブクラス	口マナスク	寵愛点	0

初期配置	煉獄
最大行動値	13

記憶のカケラ	内容
24宝物	
10覆う影	
売却	

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

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れない。
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