

キャラクター名  
アスミ

プレイヤー名

ポジション	ジャンク	享年	15
メインクラス	ステーション	暗示	反転
サブクラス	ロマネスク	寵愛点	4

初期配置	煉獄
最大行動値	11

記憶のカケラ	内容
10・覆う影	
36・願い事	
62・手をつなぐ	

能力値	クラス	修正	合計
武装	1	1	2
変異	1	2	3
改造	2	2	4

未練				
対象	種類	狂気点	発狂時ペナルティ	
バスケット(たからもの)	依存	3	①②③④⑤	パーツとして所持。破壊で狂気点+1
髪(たからもの)	依存	3	①②③④⑤	パーツとして所持。破壊で狂気点+1
くるわ	執着	3	①②③④⑤	大好き！
		1	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
頭		のうみそ		オート	なし	自身	最大行動値+2
頭		めだま		オート	なし	0	最大行動値+1
頭		あご		オート	2	0	肉弾攻撃+1
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		オート	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	なし	自身	
胴		はらわた		オート	なし	自身	
脚		ほね		オート	3	自身	移動+1
脚		ほね		オート	3	自身	移動+1
脚		あし		オート	1	0	妨害+1
ポジション		半壊		オート	なし	自身	バトルパートにおけるターン終了時「たからもの」を破壊した際いずれも狂気点の増加を受けない
メインクラス		死に続け		オート	0	自身	損傷している基本パーツを一つ修復する
メインクラス		庇う		オート	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能。
サブクラス		調律		ラピッド	0	0	対象の損傷したパーツを一つ選ぶ。対象はターン終了までそのパーツのマニューバを使用してよい
頭		カンフー		オート	なし	自身	最大行動値+1
胴		あるびの		ジャッジ	1	0~1	支援+1
脚		ほとけかずら		ジャッジ	0	0	支援+1
胴		スチールボーン		ダメージ	1	自身	防御+1、切断無効化
腕		エレクトリック		アクション	2	0	肉弾攻撃1、転倒
頭				オート			バスケット
頭				オート			髪紐
頭		やぶれひまく		ダメージ	0	自身	防御+2
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
腕		アームバイス		ジャッジ	1	0	支援+2
頭		アドレナリン		オート	なし	自身	最大行動値+1