

キャラクター名

プレイヤー名

サヤカ

ポジション	ジャンク	享年	15
メインクラス	サイケデリック	暗示	罪人
サブクラス	バロック	寵愛点	0

初期配置	煉獄	記憶のカケラ	内容
最大行動値	14	開発訓練	
		脱走！	

能力値	クラス	修正	合計
武装	0	0	0
変異	2	1	3
改造	1	1	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
		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		足搔く		オート	なし	自身	狂気点を使って判定を振り直す際、出目が+1される
メインクラス		盤上の駒		アクション	2	0~1	「完全解体」状態でも使用可。移動1、さらに効果移動させた対象の現在行動値を2点減らす（移動が妨害されても行動値は減少する）。
メインクラス		魂の抱擁		アクション	2	0~2	「完全解体」状態でも使用可。対象が持つ未練1つを任意に選んで狂気点1点を減らす。その後、自身の発狂していない未練1つを任意に選び、狂気点1点を加える。
サブクラス		歪極		オート	0	なし	このスキルを習得した際、レベル3変異パーツを追加で1つ獲得する。このパーツは強化値に縛られず、修復することも可能である。
				オート			
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	自身	最大行動値+1
頭		あご		オート	2	0	肉弾攻撃1
頭		けもみみ		オート	なし	自身	最大行動値+1。このパーツを行動判定で使用した際、大失敗してもこのパーツは損傷しない。
頭		よぶんなあたま		オート	なし	自身	最大行動値+2
頭		アドレナリン		オート	なし	自身	最大行動値+1
				オート			
				オート			
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		ワイヤーリール		ラピッド	3	0~2	移動1
				オート			
				オート			
胴		せぼね		アクション	1	自身	同ターン内の次カウントで使う、マニューバ1つのコスト-1（最低0）
胴		はらわた		オート	なし	なし	なし
胴		はらわた		オート	なし	なし	なし
				オート			
				オート			
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