キャラクター名

トア

プレイヤー名

ポジション		**享年**	12
メインクラス		**暗示**	喪失
サブクラス		**寵愛点**	0

初期配置	花園
最大行動値	9

能力値	クラス	修正	合計
武装	0	0	0
変異	0	0	0
改造	0	0	0

記憶のカケラ	内容
β-68.抱擁	誰かを抱きしめた、抱きしめられた記憶。腕の中に抱きしめていたはずなのに、今の手の中は空ろで……。
95.死の訪れ	大切な人が死んだ。とても哀しくて、胸にぽっかり穴が空いた。でも、今は、あの人がちゃんと死ねて良かったと思う。

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
		ジャンク		オート			
		バロック		オート			変異2
		ローンウルフ		オート			武装1　電極1
		ボーナス		オート			変異1
		寵愛修正		オート			
		総計		オート			武装1　変異3　電極1
				オート			
ポジション		記憶収奪		アクション	効果参照	0	あなたはコストとして現在の行動値を1減少させ、狂気判定を修正値-1で行う。完全解体した手駒に対してのみ使用可。手駒種類ごとに設定された記憶のカケラを一つ獲得する。
ポジション		死中活性		オート			バトルパートにおいて、狂気点による振り直しを行う際、代わりに基本パーツを1つ損傷して振り直しを行ってもよい。
ポジション		足掻く		オート			狂気点を使って振りなおす際、出目+1
メインクラス		狂鬼		オート			肉弾攻撃の攻撃判定+1してもよい
メインクラス		変異体		オート			変異3を獲得するとき、武装3を代わりに取得可。その際、攻撃種類は肉弾になる。
サブクラス		狂奔		オート			バトルパートにおいて、狂気点を使って判定を振りなおした際、狂気点を使った未練から狂気点を1点減らしてよい。
頭		のうみそ		オート			2
頭		めだま		オート			1
頭		あご		アクション	2	0	肉弾攻撃 1
頭		鎌葛（単分子繊維）		アクション	2	0～1	肉弾攻撃1+切断+連撃1□コスト-1【むきむき】、出目+1【狂鬼】、振り直し出目+1【足掻く】□1na+1 1na+2
頭		音楽麻薬（電子ドラッグ）		オート			狂気判定において、出目+1してよい。このパーツが損傷した際、あなたは狂気判定を行う。
頭		器用（むきむき）		オート			装備箇所の肉弾攻撃マニューバのコストを-1する（最低1）。
頭		警戒歩行		アクション	3	自身	移動1。あなたが移動に失敗したならば、現行動値を[宣言時に減少させたコスト÷2（切り捨て）]点増加させる。
頭		臓器過多（ぜいにく）		オート			はらわたを1つ追加する。
頭		眼鏡		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
				オート			