キャラクター名

プレイヤー名

ポジション	ジャンク	**享年**	
メインクラス	サイケデリック	**暗示**	
サブクラス	サイケデリック	**寵愛点**	48

初期配置	煉獄
最大行動値	11

能力値	クラス	修正	合計
武装	0	0	0
変異	0	0	0
改造	2	4	6

記憶のカケラ	内容
日記	
隠れた悦び	

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		第二人格		オート			あなたは「たからもの」以外の未練を取得するとき、未練の対象ごとに追加で一つ、未練の内容を決定する。バトルパート開始時、取得時に追加で決定した内容に、自身の未練を変更し、全ての狂気点を2点に変更する。エンドパート開始時、バトルパート開始前の内容に、自身の未練の内容と狂気点を変更する。
メインクラス		傀儡奏者		アクション	効果	効果	コストの代わりにあなたは発狂していない未練を一つ選び、発狂するまで狂気点を加える。舞台上の存在を対象として任意の数選ぶ。移動1。この移動による方向は1体ずつあなたが宣言する。この効果により移動しなかった舞台上の存在1体ごとに、あなたはパーツを一つ選び損傷する。
メインクラス		方位撹乱		ラピッド	1	0-1	対象が宣言した移動マニューバが奈落方向への移動なら楽園方向に、楽園方向への移動なら奈落方向に変更する。
サブクラス		未来視		オート	なし	自身	各パート開始時、あなたはダイスを5回振る。各パート中、あなたが判定を行う際、最初の5回分の出目は、この効果によって出た出目を順に使用する。
メインクラス		魂の抱擁		アクション	2	0-2	完全解体でも使用可。対象の未練を一つ選んで狂気点1点を減らす。その後、自身の発狂していない未練に狂気点1点を加える。
				オート			
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		イヤリング		オート			たからもの
頭		ビーコン		ラピッド	2	0-1	このカウント中、対象が受ける攻撃判定の出目+1。このカウント中、対象が受ける攻撃判定の出目+1。
頭		アドレナリン		オート			1
				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		サーチライト		ジャッジ	2	0-3	支援1
腕		パイルバンカー		アクション	2	0	白兵攻撃2、防御無効。対象に移動1してもよい。
				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			
胴		リフレックス		オート			1
胴		カルチャータンク		オート	なし	自身	バトルパート開始時、あなたは基本パーツを任意に損傷してよい。損傷させたバトルパート終了時、このパーツが損傷していなければ、修復可能な強化パーツの数を[【カルチャータンク】の効果で損傷した基本パーツ数+2]点増加させてよい。
				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