キャラクター名

アイーダ

プレイヤー名

ポジション	コート	**享年**	14
メインクラス	ステーシー	**暗示**	家族
サブクラス	サイケデリック	**寵愛点**	14

初期配置	煉獄
最大行動値	10

能力値	クラス	修正	合計
武装	1	0	1
変異	1	0	1
改造	1	1	2

記憶のカケラ	内容
少女	
願いごと	
最終戦争	

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		先読み		アクション	1	0-1	対象が次に使う「アクション」のコストを-1(最低0)する。
ポジション		死人の流儀		ジャッジ	基本パーツ	0-1	コストの代わりに、あなたは任意の基本パーツを1つ損傷する。支援2か妨害2
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ってよい。に何度でも使用可。
サブクラス		喪失の共有		ラピッド	3	0-1	ホラーに対してのみ有効。自身の箇所1つを任意で選ぶ。対象は「選んだ箇所にある損傷しているパーツ」と同数を
頭		カンフー		オート	なし	自身	1
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
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		折れた木の棒		オート	なし	なし	たからもの
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			
脚		ゾンビボム		ダメージ	0	0	このパーツが損傷した際のみ使用可。判定値 8（ジャッジタイミング発生）の「砲撃攻撃 2＋爆発＋全体攻撃」を与える。
脚		飛び出たわた(うじむし)		オート	なし	自身	バトルパートにてターン終了時、パート終了時、このパーツが損傷していたなら、修復してよい。
脚		リミッター		オート	なし	自身	このパーツがバトルパート中に損傷した時、宣言することで最大行動値に+2してもよい。バトルパート終了、までこの効果は続き、効果中はこのパーツを修復できない。
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
腕		合金トランク		ダメージ	0	自身	防御1＋「爆発」無効