

キャラクター名
ストレイ

プレイヤー名

ポジション	ジャンク	享年	こどもっぽい
メインクラス	ステーシー	暗示	??
サブクラス	バロック	寵愛点	30

初期配置	煉獄
最大行動値	12

記憶のカケラ	内容

能力値	クラス	修正	合計
武装	1	0	1
変異	3	3	6
改造	0	0	0

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		地獄の住人		オート		自身	バトルパートで「地獄」にいる際、攻撃判定の出目が+1される。
メインクラス		死人の流儀		ジャッジ		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		失敗作		オート		自身	攻撃判定・破壊判定の出目は全て+1される。ただし、バトルパートでの再ターン終了時および戦闘終了時、あなたは任意のパーツを1つ損傷する。この損傷はコストとしては扱わない。
サブクラス		狂鬼		オート		自身	肉弾攻撃マニューバの攻撃判定において、出目+1してもよい。
サブクラス		怪力		オート		自身	肉弾・白兵攻撃におけるダメージ+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
頭		けもみみ		オート		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		おおつの		オート		自身	あなたは射程1の対象へ、肉弾攻撃判定で大成功が出た時、攻撃に「連撃1（固有値+1）」か「秘剣（値無し）」を加えてよい。この効果は1カウントに1回まで発動する。
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		護身術（にくへび）		アクション	3	0	[肉弾3+連撃2、判定+2] / 肉弾攻撃2+連撃2、攻撃判定において、（連撃で発生した判定も含めた中で）1回だけサイコロを振りなおしてもよい。
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		救急箱		オート		※	このパーツが戦闘終了時に破壊されていなければ、自分以外の姉妹の損傷している基本パーツ合計3つを選んで戦闘前の状態に戻してもよい。
胴		おとこのこ		オート		自身	対話判定において、判定出目+1してもよい
胴		しんぞう		オート		自身	最大行動値+1
		執事服		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
脚		しっぽ		オート		自身	最大行動値+1