キャラクター名

シュイラ

プレイヤー名

ポジション	ジャンク	**享年**	16
メインクラス	ステーシー	**暗示**	陥穽
サブクラス	バロック	**寵愛点**	0

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	1	2
変異	3	0	3
改造	0	0	0

記憶のカケラ	内容
スポーツ	体を動かすのが好きだった。こんな必死の戦いじゃなくて、もっと楽しく体を動かしていたはずなのに。疲れも傷みも成長もないからだ。こんな体を動かして、いったいどうするというのか。
かわいい服	記憶の中にあるのはかわいい服。顔は定かではないけれど、嬉に映ったあの服を、あなたはその日それから誰に見せること、心躍らせて…けれど、誰に見せたかったんだろう。あの服はどこにいったんだろう。

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
アゼリア	独占	3	①②③④⑤	
アウネア	友情	2	①②③④⑤	
ピクス	信頼	3	①②③④⑤	
		2	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		足掻く		オート	0	自身	狂気点を使って判定を振りなおす際、出目が＋１される
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用可能
メインクラス		死に続け		ラピッド	0	0	損傷している基本パーツ1つを修復する
サブクラス		歪極		オート	なし	自身	このスキルを取得した際、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。
頭		のうみそ		オート	なし	自身	行動値+2
頭		めだま		オート	なし	自身	行動値+1
頭		あご		アクション	2	0	肉弾攻撃１
頭		アクセサリー		オート			たからもの
頭		おとこのこ		オート	なし	自身	対話判定において、判定出目＋１してもよい
頭		カンフー		オート	なし	自身	行動値+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
腕		合金トランク		ダメージ	0	自身	防御１＋「爆発」無効化
腕		にくむち		アクション	3	０〜１	肉弾攻撃２＋連撃１
胴		はたわた		オート	0	なし	
胴		はらわた		オート	0	なし	
胴		ちみどろ		ジャッジ	1	０〜１	妨害１
胴		だるま		オート	なし	自身	腕か足にダメージを受けた際、ダメージを希望する数の部位に振り分けてよい
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つのコストー１（最低０）する
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