

キャラクター名
空っぽ人形アルエット

プレイヤー名

ポジション	オートマトン	享年	12
メインクラス	レクイエム	暗示	希望
サブクラス	レクイエム	寵愛点	0

初期配置	煉獄
最大行動値	11

記憶のカケラ	内容
要らない子	...
凌辱	...
新しい弟	...
怒りの戦場	...

能力値	クラス	修正	合計
武装	4	0	4
変異	0	1	1
改造	0	0	0

未練			
対象	種類	狂気点	発狂時ペナルティ
弟	恋心	3 ①②③④⑤	パーツとして所持。破壊で狂気点+1
たからもの	依存	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
胴		失敗作		オート			攻撃判定、失敗判定の出目はすべて+1される。ただし、バトルパートでの毎ターン終了時、貴方は任意のパーツを一つ損傷する。この損傷はコストとして扱わない。
腕		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
頭		銃神		オート		自身	射撃攻撃マニューバの攻撃判定において出目+1
頭		子守唄		オート		自身	バトルパートで射撃攻撃マニューバの攻撃判定出目-1、コスト+1(最低+1)
頭		のうみそ		オート			最大行動値+2
頭		めだま		オート			最大行動値+1
頭		あご		アクション	2	0	肉弾攻撃 1
頭		洗脳(カンフー)		オート			最大行動値+1
頭		うわごと		アクション	3	0	精神攻撃1+連撃(同エリアのナイトメアの数÷10)(切り捨て)
頭		服従(守護本能)		オート			...
頭		塗りつぶされた記憶		オート			
頭		アドレナリン		オート			最大行動値+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		ショットガン		アクション	2	0~1	射撃1+爆発。攻撃判定+1
腕		対戦車ライフル		アクション	4	1~3	射撃5
胴		日記		オート			宝物
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		大穴		ジャッジ	0	0~3	貴方に対する攻撃判定にのみ使用可。妨害1。
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