キャラクター名

レイ

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	タナトス	**暗示**	喪失
サブクラス	ステーシー	**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	2	0	2
変異	1	1	2
改造	1	0	1

記憶のカケラ	内容
人形	かわいい人形が壊れて転がっている。手足が変な方向に曲がったり、ちぎれたり。かわいそうに、と思った記憶。ああ、でも考えてみたら。今のあなたはまさに、その人形じゃないか。
飢え	食べたいものが食べられなかった記憶。ないはずの食欲が疼く。腹の中が渇く。喘みちぎって咀嚼したい。食べたい食べたい食べたい。自分の手でもいいから。そうだ、あの時も確か……。

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		無茶		オート	なし	自身	コストとして任意の基本パーツを1つ損傷する。行動、攻撃、切断判定においてサイコロを振り直してよい
メインクラス		死神		オート	なし	自身	白兵攻撃の出目+1
メインクラス		必中		オート	なし	自身	バトルパートで攻撃判定値が6の際任意の箇所にダメージを与えてよい
サブクラス		失敗作		オート	なし	自身	攻撃、切断判定の出目+1。バトル毎ターン終了時と戦闘終了時にパーツ一つ損傷
頭		のうみそ		オート	なし	自身	最大行動値+2
頭		めだま		オート	なし	自身	最大行動値+1
頭		あご		アクション	2	0	肉弾攻撃 1
頭		カンフー		オート	なし	自身	最大行動値+1
頭		ボルトヘッド		ジャッジ	1	自身	支援2
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		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	なし	なし	なし
胴		はらわた		オート	なし	なし	なし
胴		おとこのこ		オート	なし	自身	対話判定において出目+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
脚		仕込みブーツ		アクション	2	0	白兵攻撃2、攻撃判定出目+1
脚		うじむじ		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良い
		たからもの		オート			チョーカー