キャラクター名

ヤヒロ

プレイヤー名

ポジション	オートマトン	**享年**	15
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	0	1
変異	3	0	3
改造	0	1	1

記憶のカケラ	内容

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		私は人形		オート	なし	自身	バトルパートでは1ターン目のみ、あらゆる「発狂状態」の効果を無視してよい
メインクラス		平気		オート	なし	自身	バトルパートにおいて、パーツを損傷しても、ターン終了までそのマニューバは使用できる
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
サブクラス		歪極		オート	なし	自身	このスキルを習得した際、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	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
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		よぶんなうで		ラピッド	0	自身	望む「アクション」マニューバ1つを「ラピッド」として使用する
腕		シザーハンズ		アクション	2	0	肉弾攻撃1+切断
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-1（最低0）する
胴		はらわた		オート	なし	なし	
胴		はらわた		オート	なし	なし	
胴		ちみどろ		ジャッジ	1	0～1	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
脚		やぶれひまく		ダメージ	0	自身	防御2
脚		くされじる		アクション	3	0～1	肉弾攻撃1+爆発+転倒