

キャラクター名

プレイヤー名

ポジション	コート	享年	13
メインクラス	ステーション	暗示	人形
サブクラス	口マナスク	寵愛点	0

初期配置	煉獄
最大行動値	11

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	1	0	1
改造	2	1	3

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		作戦		オート	なし	効果	バトルパート開始時、敵配置を見てから、味方ドール1体の配置を「奈落」以外の望むエリアに変更してもよい。
メインクラス		時計仕掛け		オート	なし	自身	レベル3改造パーツ1つを入手する。このパーツは修復可能である。
メインクラス		死の舞踏		ジャッジ	0	自身	攻撃判定の賽を振りなおす。
サブクラス		失敗作		オート	なし	自身	攻撃判定・切断判定の目は全て+1される。ターン終了時・戦闘終了時に任意のパーツ1つを損傷する。
				オート			
頭		のうみそ		オート	なし	自身	最大行動値+2
頭		あご		オート	2	0	肉弾攻撃1
頭		めだま		オート	なし	自身	最大行動値+1
頭		カンフー		オート	なし	自身	最大行動値+1
				オート			
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		こぶし		アクション	2	0	肉弾攻撃1
腕		パイルバンカー		アクション	2	0	白兵攻撃2、防御は全て無効。攻撃が命中したら対象を「移動1」してもよい
腕		ガントレット		オート	なし	自身	腕のみ常に「防御1」腕部にある白兵・肉弾攻撃マニューバのダメージ+1
腕		スパイク		ダメージ	1	自身	白兵・肉弾ダメージ+2.
腕		ジェットノズル		ダメージ	効果	自身	コストとして任意の基本パーツ1つを損傷する。白兵・肉弾ダメージ+1。ターンに何度でも使用できる。(重複不可)
腕		小さなアンデッド		オート	なし	なし	たからもの。バトルパート終了時、任意の未練を選び狂気点を1減らす。このパーツは損傷時に所持パーツから取り除く。
				オート			
胴		せぼね		オート	1	自身	同ターン内の次に使うマニューバ1つのコスト-1(最低0)
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		しんぞう		オート	なし	自身	最大行動値+1
				オート			
脚		ほね		オート	3	自身	移動1
脚		ほね		オート	3	自身	移動1
脚		あし		ジャッジ	1	0	妨害1