キャラクター名

アハト

プレイヤー名

ポジション	コート	**享年**	15
メインクラス	ステーシー	**暗示**	喪失
サブクラス	ロマネスク	**寵愛点**	81

初期配置	煉獄
最大行動値	14

能力値	**クラス**	**修正**	**合計**
武装	1	1	2
変異	1	1	2
改造	2	0	2

記憶のカケラ	内容
リーダー	あなたはみんなを引っ張るリーダーだった。みんな、あなたに信頼していた。だからこそあなたも頑張れた。
仲裁人	あなたの戦いには必ず仲裁人と呼ばれる者がいた。戦いを見ているだけだったが、あなたにとっての不安の種だった。
戦争	あなたは戦争をしていた。滅ぼすか滅ぼされるか、どっちかしかなかった。だからこそ負けられなかった。戦いたくはなかったが....。
家族	多くの修羅場、多くの絶望を乗り越えてきた姉妹、いや“家族”が。家族が居れば君はそれでよかった。 だが無情にも“家族”は引き裂かれてしまった。
真実	本名　豊聡耳神子　平和に過ごしていたが襲撃され戦争を行うことになった。八雲紫に騙されて死んだ。

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
山継 精世	友情	2	①②③④⑤	
ミトナ	信頼	0	①②③④⑤	
ミケット	保護	0	①②③④⑤	
シャロン	執着	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		高速通信装置(先読み)		アクション	1	0～1	対象が次に使う「アクション」のコストを-1（最低0）する。
ポジション		助言		ジャッジ	0	0～2	支援1か妨害1。
ポジション		看破		ラピッド	0	0～3	対象の「ラピッド」「ダメージ」「ジャッジ」マニューバ1つの効果を打ち消す。
メインクラス		ジャミング装置(死人の流儀)		ジャッジ	効果参照	0～1	コストの代わりに、あなたの任意の基本パーツを1つ損傷する。支援2か妨害2。
メインクラス		装甲機構(肉の盾)		ダメージ	0	0～1	ダメージに付随する効果全て（切断や連撃、全体攻撃など）を打ち消す。
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		追加武装(時計仕掛け)		オート	なし	自身	このスキルを習得した際、レベル3改造パーツを追加で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。
サブクラス		背徳の悦び		ダメージ	0	自身	使用済みの「ラピッド」「ジャッジ」「ダメージ」のマニューバを1つ再使用可能にする。
サブクラス		肉の宴		アクション	1	自身	損傷した基本パーツ1つを修復する。
		思い出		オート			思い出を持つドール同士で対話判定を行う際、お互いに対話判定+1
				オート			
頭		機械戦闘能力(カンフー)		オート	なし	自身	最大行動値＋1。
頭		発勁		ラピッド	0	0	自身に対しては使用不可。移動1。
胴		中央演算処理装置(しんぞう)		オート	なし	自身	最大行動値＋1。
頭		よぶんなめ		ジャッジ	1	0～1	支援2。
頭		オーバークロック(アドレナリン)		オート	なし	自身	最大行動値＋1。
胴		油圧パイプ(エナジーチューブ)		オート	なし	自身	最大行動値+2。装備箇所にダメージを受けた際、あなたは任意の基本パーツ1つを通過で損傷しなくてはならない。
腕		杖(アームバイス)		ジャッジ	1	0	支援2か妨害2。
				オート			
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。
				オート			
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。
				オート			