

キャラクター名
シャーロット

プレイヤー名

ポジション	ジャンク	享年	16
メインクラス	ステーシー	暗示	渴望
サブクラス	タナトス	寵愛点	12

初期配置	煉獄
最大行動値	10

記憶のカケラ	内容
42 「教室」	
59 「人形」	

能力値	クラス	修正	合計
武装	2	1	3
変異	1	0	1
改造	1	0	1

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
ランジェ	対抗	3	①②③④⑤	
ロキン	恋心	3	①②③④⑤	
シズク	友情	4	①②③④⑤	
		3	①②③④⑤	
		2	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		手負いの獣		オート		自身	あなたは攻撃判定において、パーツが全て損傷した箇所1つにつき修正+1を得る。
メインクラス		死人の流儀		ジャッジ	※	0~1	コストの代わりに、あなたは任意の基本パーツを1つ損傷する。支援2か妨害2。
サブクラス		失敗作		オート		自身	攻撃判定・確率判定の出目は全て+1される。ただし、バトルパートでの毎ターン終了時および戦闘終了時、あなたは任意のパーツを1つ損傷する。この損傷はコストとしては扱わない。
メインクラス		死神		オート		自身	白兵攻撃マニューバの攻撃判定において、出目+1してもよい。
				オート			
頭		のうみそ		オート			2
頭		めだま		オート			1
頭		あご		アクション	2	0	肉弾攻撃1
頭		カンフー		オート		自身	最大行動値+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
腕		鉄球鎖		アクション	2	0~1	白兵攻撃1+転倒。
腕		芝刈り機		アクション	3	0	白兵攻撃3+連撃2。
腕		ジェットノズル		ダメージ	※	自身	基本パーツを1つ損傷する。白兵・肉弾ダメージ+1。(重複不可)。1ターンに何度でも使用してよい。
腕		バスケット		オート			
				オート			
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		つぎはぎ		オート		自身	バトルパート終了時、このパーツと損傷した基本パーツ1つを修復してよい。
				オート			
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
				オート			