キャラクター名

オージェ

プレイヤー名

ポジション	コート	**享年**	
メインクラス	ステーシー	**暗示**	
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	2	1	3
改造	0	0	0

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		作戦		オート			バトルパート開始時、敵配置を見てから、味方ドールー人の配置を望むエリアに変更して良い。
メインクラス		蠢く肉片		ジャッジ		0~2	ダメージを受けている際のみ使用可能。妨害3
サブクラス		庇う		ダメージ	0	0~1	ダメージをかわりに受ける。1ターンに何度でも使用可
頭		カンフー		オート			1
胴		棺桶		ダメージ	2	自身	防御2。バトルパート終了時このパーツが損傷していないなら任意のパーツ2つ選んで損傷前に戻して良い。
頭		うじむし		オート			バトルパートにてターン終了時、パート終了時にこのパーツが損傷していたなら、修復して良い。
頭		おとこのこ		オート		自身	対話判定での判定出目+1
胴		やぶれひまく		ダメージ		自身	防御2
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
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	次カウントで使うアクション 1 つのコスト-1
胴		はらわた		オート			
胴		はらわた		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
メインクラス		死人の流儀		ラピッド	効果参照	0~1	コストの代わりに基本パーツ一つを損傷する。支援2か妨害2