キャラクター名	プレイヤー名
アト	

ポジション	コート	**享年**	9
メインクラス	ロマネスク	**暗示**	人形
サブクラス	レクイエム	**寵愛点**	0

初期配置	花園
最大行動値	13

能力値	クラス	修正	合計
武装	2	0	2
変異	0	0	0
改造	2	4	6

記憶のカケラ	内容
最終戦争	
物語	
宝物	
培養層	

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		冷静		オート	N	自	行動判定において、出目＋１してよい
メインクラス		死の舞踏		ジャッジ	0	自	攻撃判定のサイコロを振りなおす
メインクラス		数多の手管		オート	N	自	【うで】【あし】を使用する際、コスト-1
サブクラス		銃神		オート	N	自	射撃攻撃マニューバの攻撃判定出目＋1
サブクラス		集中		ラピッド	2	自	ターン中攻撃判定出目＋１
ポジション		看破		オート	0	0-3	対象の「ラピッド」「ジャッジ」「ダメージ」の効果をひとつ打ち消す。
				オート			
頭		のうみそ		オート	N	自	最大行動値＋2
頭		めだま		オート	N	自	最大行動値＋1
頭		あご		アクション	2	0	肉弾攻撃１
頭		アドレナリン		オート	N	自	最大行動値＋1
頭		エナジーチューブ		オート	N	自	最大行動値+2、頭にダメージを受けたとき追加で基本パーツひとつ損傷
頭		誤差修正システム		ジャッジ	0	自	支援２、射撃砲撃のみ使用可（スコープ）
				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	移動１
腕		狙撃ライフル		アクション	2	2-3	射撃攻撃1、攻撃判定の出目＋1
腕		二丁拳銃		アクション	3	0-1	射撃攻撃2＋連撃1
腕		リフレックス		オート	N	自	最大行動値＋1
腕		接続		ラピッド	3	0-2	移動１（ワイヤーリール）
腕		黒電話		オート	N	N	シナリオ上で取得。
				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	N	N	
胴		はらわた		オート	N	N	
胴		グロウ		オート	N	自	ＢＰ中に損傷した場合、最大行動値+2。効果適用中は修復不可。（リミッター）