

キャラクター名
愛されていた人

プレイヤー名

ポジション		享年	
メインクラス		暗示	
サブクラス		寵愛点	0

初期配置	煉獄
最大行動値	9

記憶のカケラ	内容

能力値	クラス	修正	合計
武装	0	0	0
変異	0	0	0
改造	0	0	0

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
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		記憶の残骸		オート	なし	自身	ドールの発狂している未練の数だけ与えるダメージを+1する
頭		感情の激動		オート	なし	自身	全損部位 1 つにつき、全ての判定とダメージ+ 1
頭		故人の真似事		オート	なし	自身	自身が攻撃マニューバを使用した場合、使用した攻撃マニューバとは別の攻撃マニューバを1つコスト0で使用してよい。
頭		ほとけかすら		ジャッジ	0	0	支援1か妨害1
頭		とがったきば		アクション	2	0	肉弾攻撃1、パーツを損傷させた場合、自身の基本パーツを1つ修復する。
頭		暴食		ラピッド	0	自身	損傷した強化パーツを1つ修復する。
頭		戦乙女		オート	なし	自身	最大行動値+2
頭		物語の住人		オート			最大行動値+7
頭		d7.\zw		オート	なし	自身	自身の防御の効果を2倍にする。
頭		ねじれ		オート	なし	自身	自身の全てのマニューバのコスト-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		大きな包丁		アクション	3	0	白兵攻撃3、出目+1
腕		鋭利な刃物		オート	2	0	白兵攻撃 1 +切断
腕		怪力		オート	なし	自身	白兵、肉弾攻撃のダメージ+ 1
腕		バスケット		ダメージ	0	自身	防御2
腕		かくしあじ		ジャッジ	1	0~1	支援2。対象の基本パーツ1つを修復する。
				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		庇う		ダメージ	0	0~1	対象のダメージを自身が受ける