

キャラクター名
Little

プレイヤー名

ポジション	オートマトン	享年	
メインクラス	レクイエム	暗示	
サブクラス	バロック	寵愛点	44

初期配置	煉獄
最大行動値	11

記憶のカケラ	内容

能力値	クラス	修正	合計
武装	2	0	2
変異	2	3	5
改造	0	0	0

未練			
対象	種類	狂気点	発狂時ペナルティ
あくあ	憧憬	3 ①②③④⑤	
しい	友情	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		敵は敵		オート	なし	自身	あなたに対する精神攻撃は判定値7以上でなければ狂気点を与えない。
メインクラス		威嚇射撃(銃型)		ジャッジ	1	0~1	妨害2。その後、射撃攻撃1を行ってよい。(コストは【子守唄】適用時のを記載)
メインクラス		先手必勝!(死の手)		ラピッド	0	自身	任意の攻撃マニューバ一つを『ラピッド』で使用可。
メインクラス		銃神		オート	なし	自身	射撃攻撃マニューバの攻撃判定において出目+1してもよい。
メインクラス		子守唄		オート	なし	自身	バトルパートで射撃攻撃マニューバの攻撃判定出目-1、コスト-1。
サブクラス		経験値(歪極)		オート	なし	自身	レベル3の変異パーツを一つ追加で獲得。
サブクラス		怪盗のすゝめ		オート	なし	自身	自身が行う行動・攻撃・切断・逃走判定の出目+1。自身を対象とした肉弾・白兵・射撃・砲撃攻撃判定の出目-1(全体攻撃では自身への判定値のみ-1)。
サブクラス				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
頭		カンフー		オート	なし	自身	最大行動値+1
頭		機微な動き(けもみみ)		オート	なし	自身	最大行動値+1、このパーツを攻撃判定で使用した際、大失敗してもこのパーツは損傷しない。
腕				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		二丁拳銃		アクション	2	0~1	射撃攻撃2+連撃1(コストは【子守唄】適用時のを記載)
腕		先の先(よぶんうで)		ラピッド	0	自身	望む『アクション』マニューバ一つを『ラピッド』として使用できる。
胴				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	なし	なし	なし
胴		はらわた		オート	なし	なし	なし
胴		ジュエリーボックス(あるびの)		ジャッジ	1	0~1	支援1
胴		身代わりマント(かめれおん)		アクション	2	自身	ターンが終了するが、攻撃マニューバの使用を宣言するまで、あなたは敵ホラー・レギオンのマニューバ対象にならない。
胴		小柄(やせぎす)		オート	なし	自身	バトルパートで1つの判定につき1回、「妨害」を無効化してよい。
脚				オート			