

キャラクター名
しい

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	ゴシック	暗示	
サブクラス	ゴシック	寵愛点	50

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	0	3	3
変異	2	0	2
改造	2	0	2

未練			
対象	種類	狂気点	発狂時ペナルティ
Little	感謝	3 ①②③④⑤	
あくあ	感謝	3 ①②③④⑤	
トキト	憐憫	3 ①②③④⑤	
こまり	友情	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		煉獄の檻		オート	なし	自身	ターン終了時『煉獄』にいるなら、現在行動値がマイナスでも最大行動値と同じ値まで現在行動値を回復させてよい。
ポジション		無関心(氷の心)		オート	なし	自身	狂気判定において、出目+1してよい。
メインクラス		美味しそうだね(捕食者)		ダメージ	2	0	自身のいるエリア内の敵全てに「転倒」を与える。
メインクラス		食べれそう(舌なめずり)		ラピッド	0	0~1	移動妨害 1
メインクラス		背徳の悦び		ダメージ	0	自身	使用済みの「ラビット」「ジャッジ」「ダメージ」マニューバ1つを再使用可能にする。
サブクラス		悪食		オート	なし	効果参照	自身の攻撃によって発生した切断判定の出目-2。
頭				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		機敏な動き(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。
頭		ぼうふうう		アクション	4	0~2	射程内のエリア1つを指定し、そこにいる敵全員に砲撃攻撃2。
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		ナイフ(名刀)		アクション	2	0	白兵攻撃 2 + 切断、攻撃判定の出目+1
腕		鋭い刃(有刺鉄線)		ダメージ	0	自身	自身がダメージを与えた際に使うと肉弾・白兵攻撃のダメージ+1。
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		フォーク(ドリル)		アクション	3	0	白兵攻撃 2、この攻撃に対して「防御」は全て無効。
胴		反撃(どろどろ)		ダメージ	1	0~1	自身がダメージを受けた際、そのダメージを与えた対象にのみ使用可。肉弾攻撃2。
胴		ジェットノズル		ダメージ	効果参照	自身	自身がダメージを与えた際のみ使用可。コストとして、あなたは任意の基本パーツを1つ損傷する。白兵・肉弾攻撃ダメージ+1(重複不可)。1ターンに何度も使用してよい。
胴		察知能力(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。