キャラクター名

ゾル･フィーア

プレイヤー名

ポジション	オートマトン	**享年**	11
メインクラス	ステーシー	**暗示**	喪失
サブクラス	ゴシック	**寵愛点**	22

初期配置	煉獄
最大行動値	10

能力値	クラス	修正	合計
武装	1	0	1
変異	2	0	2
改造	1	2	3

記憶のカケラ	内容
荒い息	
人口冬眠	
日常	
捨て猫	

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
シロー	対抗	3	①②③④⑤	
テオ	保護	3	①②③④⑤	
サーシャ	依存	3	①②③④⑤	
		2	①②③④⑤	
		2	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
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			
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
ポジション		認識		オート	効果	0~1	1ターンに1回、射程内のほか味方が「アクション」マニューバを宣言した際、合意の上で自身の現在行動値を1減らす代わり、宣言されたマニューバのコストを0としてよい。
メインクラス		防衛		ダメージ	0	0~1	対象が受けたダメージを、代わりに自身が受ける。1ターンに何度でも使用可。ただし、『全体攻撃』によって引き起こされたダメージに対しては使用不可。
メインクラス		援護		ジャッジ	効果	0~1	コストの変わりに、あなたは任意の基本パーツを1つ損傷する。支援2か妨害2
メインクラス		障壁		ダメージ	0	0~1	対象が受けたダメージ(攻撃マニューバによるものを、あなたはそれに対抗するダメージ(ルールの説明「回避」、「盾」、「防御」、「迎撃」、「全体攻撃」、その他より特別なもの含む)から、任意のたった1点を自身の身代りとする。打ち消してよい。
サブクラス		修復		アクション	1	自身	損傷した基本パーツを修復する。
頭		AI		オート			最大行動値+1
頭		反発		ラピッド	3	0~2	移動1
腕		支援		ジャッジ	1	0~1	支援2
胴		攻撃		アクション	2	0	白兵攻撃2、この攻撃に対して「防御」はすべて無効。なお、攻撃が命中したなら対象を「移動1」してもよい
胴		行動把握		ジャッジ	1	0~1	支援1
胴		強制解除		オート	無	自身	このパーツがバトルパート中に損傷した時、宣言することで最大行動値に+2してもよい。バトルパート終了までこの効果は続き、効果中はこのパーツを修復できない。
胴		バッジ（形式番号が入った物）		オート	無	自身	からもの。バトルパート終了時。任意の未練1つを選んで狂気点を1点減らす。このパーツは損傷時に所持パーツから取り除く。