キャラクター名

白雪 林檎

プレイヤー名

ポジション	オートマトン	**享年**	12
メインクラス	タナトス	**暗示**	人形
サブクラス	ステーシー	**寵愛点**	0

初期配置	煉獄
最大行動値	9

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

記憶のカケラ	内容

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		私は人形		オート	なし	自身	バトルパートでは1ターン目のみあらゆる「発狂状態」の効果を無視してよい。
メインクラス		死神		オート	なし	自身	白兵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		必中		オート	なし	自身	バトルパートで攻撃判定値が「6」の際、任意の箇所にダメージを与えてよい。
サブクラス		失敗作		オート			攻撃判定・切断判定の出目は全て+1できる。ただし、バトルパートでの毎ターン終了時および戦闘終了時、あなたは任意のパーツを1つ損傷する。この損傷はコストとして扱わない。
腕		有刺鉄線		ダメージ	0	自身	自身がダメージを与えた際のみ使用可。白兵・肉弾ダメージ＋1。
胴		あるびの		ジャッジ	1	0〜1	支援1。
腕		シザーハンズ		アクション	2	0	肉弾攻撃1＋切断。
頭		カンフー		オート	なし	自身	最大行動値＋1
脚		アサシンブレード		ラピッド	2	0	白兵攻撃2＋連撃1。
胴		かわいい衣装		オート	なし	なし	たからもの。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。
腕		名刀		アクション	2	0	白兵攻撃2＋切断、攻撃判定の出目＋1