キャラクター名

遠距離ドール1

プレイヤー名

ポジション		**享年**	
メインクラス	レクイエム	**暗示**	
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	12

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

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				オート			
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		子守歌		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（最低1）。
メインクラス		失敗作		オート	なし	自身	攻撃判定・切断判定の出目はすべて+1される。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つ損壊する。この損壊はコストとしては扱わない。
				オート			
頭		アドレナリン		オート	なし	自身	最大行動値+1
頭		カンフー		オート	なし	自身	最大行動値+1
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
				オート			
腕		アンデッドガン		アクション	3	1~2	射撃攻撃1+爆発+全体攻撃
腕		ショットガン		アクション	2	0~1	射撃攻撃1+爆発、攻撃判定の出目+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
				オート			
胴		せぼね		アクション	1	自身	同ターン内の次カウントで使うマニューバ1つのコスト−1（最低0）する。
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。
				オート			
脚		しっぽ		オート	なし	自身	最大行動値+1
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		アクション	1	0	妨害1