

キャラクター名
ノエル

プレイヤー名

ポジション	コート	享年	14
メインクラス	<input type="checkbox"/> マネスク	暗示	罪人
サブクラス	<input type="checkbox"/> マネスク	寵愛点	16

初期配置	煉獄
最大行動値	14

記憶のカケラ	内容
『開発訓練』	単調なESP開発訓練。盤を見せずに行われるチェス。間違えば罰が来るから必死で駒を覚えるが、相手の動く駒がわからなくて。ひたすら罰を受け続ける時間。
『脱走！』	ある程度の訓練をクリアした子供。アンデッドにされてしまうことを知った。この先に希望はない。だから、リーダーである一人の少女の元でみんな計画を立て、脱走を実行した。

能力値	クラス	修正	合計
武装	0	0	0
変異	0	1	1
改造	4	1	5

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
ラビ	保護	3 ①②③④⑤	
アイス	独占	3 ①②③④⑤	
		1 ①②③④⑤	
		2 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		作戦		オート	なし	効果参照	バトルパート開始時、あなたは敵配置をみてから、味方ドール1体の配置を「奈落」以外の望むエリアに変更してもよい
メインクラス		戦乙女		オート	なし	自身	最大行動値+2
サブクラス		時計仕掛け		オート	なし	自身	Lv3改造パーツを獲得。
サブクラス		円舞曲		ラピッド	1	自身	ターン終了まで、自身を対象とする全ての攻撃判定-1。(同じターン中に重複不可)
頭		エンバミング		ジャッジ	2	0	妨害2。1ターン何度でも使用可。ただし、1回の判定への重複は不可。
頭		エネルギーチューブ		オート	なし	自身	最大行動値+2。装備箇所にダメージを受けた際、任意の基本パーツ1つを追加で損傷しなくてはならない。
頭		のうみそ		オート			2
頭		めだま		オート			1
頭		カルマップロセッサ		オート	なし	自身	あなたの受けた狂気点1点を無効化させる代わりに、このパーツを損傷させてよい
頭		あご		アクション	2	0	肉弾攻撃 1
腕		ライトセーバー		アクション	2	0	白兵攻撃1+切断+連撃1
腕		こぶし		アクション	2	0	肉弾攻撃 1
腕		リフレックス		オート	なし	自身	最大行動値+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		たからもの		オート	なし	なし	本
胴		つぎはぎ		オート	なし	自身	バトルパート終了時、このパーツと基本パーツ1つを修復してもよい
胴		アーマースキン		ダメージ	0	0	防御1
胴		はらわた		オート			
胴		はらわた		オート			
胴		たからもの		オート			白のビショップ
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
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