

キャラクター名  
うい

プレイヤー名

ポジション	オートマトン	享年	13
メインクラス	バロック	暗示	幸福
サブクラス	タナトス	寵愛点	27

初期配置	煉獄
最大行動値	10

記憶のカケラ	内容
ケーキ	
死去	

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

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	バトルターンでは1ターンのみ、あらゆる「発狂状態」の効果を無視してよい。
メインクラス		怪力		オート	なし	自身	肉弾・白兵攻撃におけるだめーじに+1
メインクラス		業駆		オート	なし	自身	バトルパート終了後、望むパーツ2つを修復してよい。
サブクラス		死神		オート	なし	自身	白兵攻撃まにゅーばーの攻撃において、出目+1をして良い。
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
頭		アドレナリン		オート	なし	自身	最大行動値+1
腕		ほとけかずら		ジャッジ	0	0	支援か妨害+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
腕		肉切り包丁		アクション	2	0	白兵攻撃+2
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			
胴		つぎはぎ		オート	なし	自身	バトルパート終了時、このパーツと損傷した基本パーツ1つを修復してよい
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
脚		たからもの		オート			04【壊れた部品】
脚		仕込みブーツ		アクション	2	0	白兵攻撃+2、攻撃判定でも
メインクラス		援護		オート	効果参照	0~1	1ターンに1回、範囲内の他の敵が「アクション」まにゅーばーを宣言した際、合意の上で自身の現在行動値を1減らす代わりに、宣言されたまにゅーばーのコストを0にして良い。