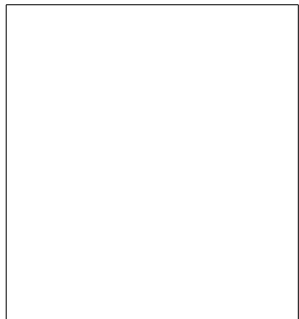


キャラクター名

プレイヤー名



ポジション	コート	享年	
メインクラス	ロマネスク	暗示	
サブクラス	サイケデリック	寵愛点	0

初期配置	煉獄
最大行動値	12

記憶のカケラ	内容
別離	
動く死体	

能力値	クラス	修正	合計
武装	0	0	0
変異	0	0	0
改造	3	1	4

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
ここあ	憧憬	3	①②③④⑤	
リア	依存	3	①②③④⑤	
あやの	嫌悪	3	①②③④⑤	
かおる	独占	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		作戦		オート	なし	効果参照	バトルパート開始時、あなたは敵配置を見てから味方ドール体の配置を察知以外の望むエリアに変更しても良い。
メインクラス		数多の手管		オート	なし	自身	うで、あしのコスト-1
メインクラス		狂った歯車		オート	なし	自身	あなたがいるエリアで、いすれかに敵が大失敗した際、その結果によって発生するダメージを1点上昇させても良い。
サブクラス		盤上の駒		アクション	2	0~1	移動1+対象の行動値-2
頭		アドレナリン		オート		自身	+1
頭		のうみそ		オート		自身	+2
頭		めだま		オート		自身	+1
頭		エンバーミング		オート	2	0	妨害2 何度でも使用可能
頭		あご		オート	2	0	肉弾ダメージ1
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
胴		はらわた		オート			
胴		はらわた		オート			
胴		エネルギーチューブ		オート	0	0	+2
				オート			
				オート			
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				アクション			
				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
脚		ジャンクパーツ		オート	なし	自身	このパーツが破壊されず戦闘が終了したならこのパーツが装備された箇所の基本パーツは全て損傷前に戻る。
				オート			
胴		小さなアンデッド		オート			