

キャラクター名

「埋葬屋」

プレイヤー名

ポジション	コート	享年	9歳
メインクラス	ロマネスク	暗示	渴望
サブクラス	ゴシック	寵愛点	0

初期配置	煉獄
最大行動値	12

記憶のカケラ	内容
亡者	どこだろう。追いかけて居られる。悲痛を上げて逃げ着って。あなたは哀れ、死者の手で生きたまま引きさらわれバラバラに。ああ、あいつらだ。アンデッドだった、あいつらが、あなたの体をめちゃくちゃに。
死後の世界	あなたは死んだ。それは間違いない。その時、この世界ではない、何か違う世界を見た……そして無理やり何かに引っ張られた。本当は、人は死ぬばあの世界に行くはずだったんじゃないや……。

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

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		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1体の配置を「奈落」以外の望むエリアに変更してもよい。
ポジション		先読み		アクション	1	0～1	対象が次に使う「アクション」のコストを-1(最低0)する。
メインクラス		調律		ラピッド	0	0	対象の損傷したパーツを1つ選ぶ。対象はターン終了までそのパーツのマニューバを使用してよい(ただし使用済み、重複不可などは戻らない)。
メインクラス		時計仕掛け		オート	なし	自身	このスキルを取得した際、レベル3改造パーツを追加で1つ獲得する。このパーツは強化値に縛られず、修復することも可能である。
サブクラス		背徳の悦び		オート	0	自身	使用済みの「ラピッド」「ジャッジ」「ダメージ」のマニューバを1つ、再度利用可能にする。
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
頭		カンフー		オート	なし	自身	最大行動値+1
頭		エンバーミング		ジャッジ	2	0	妨害2。1ターンに何度使ってもよい。ただし、1回の判定への重複は不可。
頭		アドレナリン		オート	なし	自身	最大行動値+1
腕		こぶし		アクション	1	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		アームデバイス		ジャッジ	1		支援2か妨害2。
腕		錆びたスコップ(たからもの)		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)
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
胴		しんぞう		オート	なし	自身	最大行動値+1
腕		レーザービーム		アクション	3	0～3	連撃攻撃1+切断
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		ほとけかずら		ジャッジ	0	0	支援1か妨害1