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	サイケデリック	**暗示**	
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

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

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
頭		のうみそ		オート			2
頭		めだま		オート			1
頭		リミッター		オート			破壊されたら+2
頭		あご		アクション	2	0	肉弾攻撃１
		----------		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		エナジーチューブ		オート			2。このパーツが取り付けられた部位に攻撃を受けた場合、追加で基本パーツを1つ損傷。
		----------		オート			
胴		はらわた		オート			
胴		はらわた		オート			
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		よぶんなうで		ラピッド	0	自身	「アクション」マニューバ1つを「ラピッド」として使用する。
胴		しっぽ		オート			1
		----------		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
		----------		オート			
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する。
メインクラス		魂の抱擁		アクション	2	0～2	完全解体状態でも使用可。対象の未練1つから狂気点を1減らす。その後、自分の発狂していない未練1つに狂気点を1点加える。
メインクラス		盤上の駒		アクション	2	0～1	完全解体状態でも使用可。移動1、更に移動させた対象の現在行動値を2減らす
サブクラス		肉の宴		アクション	1	自身	基本パーツを1つ回復する。