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	ステーシー	**暗示**	反転
サブクラス	ステーシー	**寵愛点**	0

初期配置	煉獄
最大行動値	10

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

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
ポジション		看破		ラピッド	0	0〜3	対象の「ラピッド」「ダメージ」「ジャッジ」マニューバ1つの効果を打ち消す
メインクラス		蠢く肉片		ジャッジ	0	0〜2	妨害3　ダメージを受けている際のみ使用可
メインクラス		庇う		ダメージ	0	0〜1	対象が受けたダメージを代わりに自身が受ける。1ターンに何度でも使用可
サブクラス		死に続け		ラピッド	0	自身	損傷している基本パーツ１つを修復する
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
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
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			
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
腕		バール		アクション	3	0	白兵攻撃２、攻撃判定の出目+1
腕		合金トランク		ダメージ	0	自身	防御+1　「爆発」無効化
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。
頭		けもみみ		オート	なし	自身	最大行動値+1.このパーツを行動判定で使用した際、大失敗してもこのパーツは損傷しない
胴		やぶれひまく		ダメージ	0	自身	防御+2
腕		バスケット		オート	なし	なし	たからもの。バトルパート終了時、任意の未練１つを選んで狂気点を１点減らす