キャラクター名	プレイヤー名
ほたる	

ポジション	コート	**享年**	9
メインクラス	ロマネスク	**暗示**	罪人
サブクラス	ゴシック	**寵愛点**	51

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	3	0	3

記憶のカケラ	内容
開発訓練	
脱走	

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
シャルロッテ	依存	3	①②③④⑤	
フェン	依存	3	①②③④⑤	
ネム	対抗	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」を１つ打ち消し
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		数多の手管		オート	なし	自信	うで・あしを使用する際、コストは1減少する
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の使用をしてよい
メインクラス		時計仕掛け		オート			
サブクラス		背徳の喜び		ダメージ	0	自身	使用済みの「ラピッド」「ダメージ」「ジャッジ」のマニューバをひとつ再使用可能にする
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		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	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		つめたいひかり		アクション	1	自身	レギオン・ホラーはターン終了まであなた以外を対象とした攻撃判定に-1の修正を受ける（この修正は累積しない）。
腕		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良い。ただし、1会の判定への重複は不可。
腕		アームバイス		ジャッジ	1	0	支援2か妨害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		ぬるぬる		ジャッジ	1	0	自身を対象とした攻撃判定にのみ使用可。妨害1、1ターンに何度使用してもよい。ただし、1回の判定にたいし1回のみ
胴		エナジーチューブ		オート	なし	自身	最大行動値+2　装備箇所にダメージを受けたら任意の基本パーツを損傷
胴		手鏡		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