キャラクター名	プレイヤー名
ベル　（リベル）	

ポジション	コート	**享年**	12
メインクラス	サイケデリック	**暗示**	人形
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	10

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

記憶のカケラ	内容
密室	04
覆う影	10

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		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		破壊の渦		ラピッド	効果参照	効果参照	第一ターン終了時まで、使用不可。コストの代わりに、あなたは発狂していない未練全てに、狂気点1点を加える。舞台上の全存在はパーツを4つを各自選び、損傷させる。（レギオンは全滅）
サブクラス		喪失の共有		ラピッド	3	0～1	ホラーに対してのみ有効。自身の箇所一つを任意で選び、対象は「選んだ箇所にある損傷しているパーツ」と同数を自身のパーツから選び、損傷させる。
メインクラス		盤上の駒		アクション	2	0～1	移動１+行動値-2
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
頭		エンバーミング		ジャッジ	2	0	妨害2　何度でも使用可
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		たからもの		オート			うさぎのぬいぐるみ
胴		エナジーチューブ		オート		自身	2　装備箇所にダメージを受けた際基本パーツ一つ損傷
胴		ジャンクパーツ		オート		自身	バトルパート終了時に損傷していなかった場合、装備箇所全修復
胴		せぼね		アクション	1	自身	次カウントで使うアクション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