

キャラクター名

プレイヤー名

ポジション		享年	
メインクラス		暗示	
サブクラス		寵愛点	0

初期配置	煉獄
最大行動値	11

記憶のカケラ	内容

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

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		あご		アクション	2	0	肉弾攻撃 1
頭		狂戦士		オート			コストとして、あなたは任意の基本パーツ1つ損傷する。攻撃判定・切断判定において、サイコロを振りなおしてよい。
頭		発勁		ラピッド	0	0	自身には不可、移動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、一回への判定への重複は不可。
頭		リミッター		オート			このパーツがバトル中に損傷した時、宣言することで最大行動値に+2してもよい。バトル終了までの効果は続き、効果中はこのパーツを修復できない。
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		死人指揮		ジャッジ	0	0-1	自身には使用不可、支援 2
腕		人形遣い		アクション	2	0-2	他の手駒にのみ使用可。対象はこのカウントに任意のアクションマニューバ1つをコスト0で使用してよい。
腕		束縛の糸		アクション	2	0-2	ターン終了まで、対象の攻撃判定は判定値 2 でも大失敗となる。
腕		単分子繊維		アクション	2	0-1	白兵攻撃 1+切断+連撃 1
腕		ワイヤーリール		ラピッド	3	0-2	移動 1。
腕		テントクル		ラピッド	1	0-1	移動妨害 1。
腕		エネルギーチューブ		オート			最大行動値+2。装備箇所にダメージを受けた際、あなたは任意の基本パーツ1つを追加で損傷しなくてはならない
腕		オートセパレート		オート			「切断」を常に無効化してよい。
腕		トラウマスイッチ		オート			このパーツが損傷した際、損傷させた者は狂気点1点を得る。
腕		狂った歯車		オート			あなたがいるエリアで、いずれかの敵が大失敗した際、その効果によって発生するダメージを1点上昇させてよい。
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