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	9

能力値	**クラス**	**修正**	**合計**
武装	0	0	0
変異	0	0	0
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
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		リフレックス		オート			1
頭		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
頭		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		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		チェーンソー		アクション	3	0	白兵攻撃２＋切断
腕		ガントレット		オート			腕のみ、ダメージに対して常に「防御１」。腕部にある白兵・肉弾攻撃マニューバのダメージ+1。
腕		失敗作		オート			攻撃・切断判定+1。ターン終了後及び戦闘終了時、任意のパーツをひとつ損傷する。
腕		死神		オート			白兵攻撃判定出目+1
腕		死の舞踏		ジャッジ	0	自身	攻撃判定のサイコロを振りなおす。
腕		怪力		オート			肉弾・白兵攻撃におけるダメージ＋１。
腕		繋がれた体		オート			バトルパートで対象の手駒が移動した際、自動的にあなた及び同エリアにいる他の手駒を全て同じ移動先へ移動する（コスト不要）。
胴		スチールボーン		ダメージ	1	自身	防御１＋切断無効
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		棺桶		ダメージ	2	自身	防御2。このパーツが戦闘終了時に破壊されていなければ、自身の損傷している任意のパーツ2つを選んで損傷前の状態に戻してもよい。
胴		平気		オート			バトルパートにおいて、パーツを損傷しても、ターン終了時までそのマニューバは使用できる。
胴		肉の盾		ダメージ	0	0-1	ダメージに付属する効果全てを打ち消す
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