ニキャラクター名―		プレイ	(ヤー名	
ポジション	ホリック	享年		
メインクラス	ゴシック	暗示		
サブクラス	バロック	寵愛点	0	
初期配置	煉獄	コヒのカケニ		

最大行	動値	10			
能力値	クラス	修正	合計		
武装	0	0	0		
変異	3	0	3		
改造	1	1	2		

記憶のカケラ	内容

·····································						
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		修羅		ジャッジ	-	自身	支援3。狂気点1点追加。	
メインクラス		完全捕食		オート	-	0	財程0の対象に肉弾攻撃を成功させた際、対象の残りパーツが[攻撃判定値-5]だった場合、対象は全てのパーツを損傷させる。	
メインクラス		背徳の悦び		ダメージ	0	自身	使用した「ラピット」「ジャッジ」「ダメージ」のマニューバ1つを再使用可能にする。	
サブクラス		狂鬼		オート	-	自身	肉弾攻撃判定の出目+1。	
				オート				
頭		のうみそ		オート	-	自身	最大行動值+2。	
頭		めだま		オート	-	自身	最大行動值+1。	
頭		あご		アクション	2	0	肉弾攻撃1。	
頭		ボルトヘッド		ジャッジ	1	自身	支援2。	
頭		おおつの		オート		自身	財程0の対象に肉弾攻撃を大成功させた際、「連撃1(+1)」か「転倒」を追加可。(1カウント1回まで)	
				オート				
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		リフレックス		オート	-	自身	最大行動值+1。	
腕		にくへび		アクション	3	0	肉弾攻撃2+連撃2。1度だけ振り直し可。	
腕		小さなアンデッド		オート	-	なし	たからもの	
				オート				
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	-	なし	なし	
胴		はらわた		オート	-	なし	なし	
胴		あるびの		ジャッジ	1	0~1	支援1。	
				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。	