キャラクター名

死んだ蝶の埋葬

プレイヤー名

ポジション	アリス	**享年**	
メインクラス	ステーシー	**暗示**	
サブクラス	ゴシック	**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	1	1	2
変異	2	0	2
改造	1	0	1

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
ポジション		負けない心		オート			対話判定において、出目+1してよい。
メインクラス		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。
メインクラス		死に続け		ラピッド		自身	損傷している基本パーツ1つを修復する。
サブクラス		肉の宴		アクション	1	自身	損傷している基本パーツ1つを修復する。
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		つめたいひかり		アクション	1	自身	ターンが終了するか、このパーツが損傷するまで、舞台上のホラー・レギオンはあなたに以外を対象とした攻撃判定に-1(この修正は累積しない。)
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		火炎ビン		アクション	2	0~1	砲撃攻撃1+爆発+連撃1、攻撃判定の出目-1
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、自身が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		あるびの		ジャッジ	1	0~1	支援1
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
脚		ジャンクパーツ		オート			このパーツが破壊されず戦闘終了したなら、このパーツが装備された箇所の基本パーツは全て損傷前の状態に戻る。