キャラクター名

プレイヤー名

ポジション	コート	**享年**	
メインクラス	ステーシー	**暗示**	
サブクラス	ロマネスク	**寵愛点**	0

初期配置	煉獄
最大行動値	15

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

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
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
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
ポジション		先読み		アクション	1	0~3	
メインクラス		肉の盾		ダメージ	0	0~1	付随効果打ち消し、いくつでも
メインクラス		死人の流儀		ラピッド		0~1	自身の基本パーツ一つをコストに、妨害or支援２
サブクラス		時計じかけ		オート	2	0~1	移動1，更に行動値－2。移動が無効化されても行動値は減少する。
頭		カンフー		オート			行動値＋１
胴		しっぽ		オート			行動値＋１
頭		アドレナリン		オート			行動値＋１
腕		エナジーチューブ		オート			行動値＋２、損傷すると更に基本パーツ１損傷
頭		けもみみ		オート			行動値＋１
腕		ガントレット		オート			腕部位パーツによるダメージ＋１，腕に受けるダメージ－１