キャラクター名

プレイヤー名

ポジション	コート	**享年**	12
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	10

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

記憶のカケラ	内容
一人ぼっち	
勉強	

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		看破		ラピッド	0	0〜3	対象の「ラピット」「ダメージ」「ジャッジ」の効果を1つ打ち消す
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		平気		オート	なし	自身	バトルパートにおいて、パーツを損傷しても、ターン終了までは使用できる
サブクラス		肉の宴		アクション	1	自身	負傷した基本パーツ1つ修復
頭		のうみそ		オート			最大行動値２
頭		めだま		オート			最大行動値１
頭		あご		アクション	2	0	肉弾攻撃１
頭		カンフー		オート			最大行動値１
頭		よぶんなめ		ジャッジ	1	0〜1	支援２
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		ワイヤーリール		ラピッド	3	0〜2	移動１
腕		本		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			
胴		はらわた		オート			
胴		あるびの		ジャッジ	1	0〜1	支援１
胴		リミッター		オート	効果		バトルパート中損傷した際、最大行動値２　バトルパートこのパーツは修復できない
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