

キャラクター名  
ネロ

プレイヤー名

ポジション	コート	享年	13~14
メインクラス	ステーション	暗示	
サブクラス		寵愛点	54

初期配置	煉獄
最大行動値	11

記憶のカケラ	内容
秘密	
ゲーム	
父の腕	第二話
最期	第四話

能力値	クラス	修正	合計
武装	1	2	3
変異	1	1	2
改造	0	0	0

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
シロ	依存	3 ①②③④⑤	
		3 ①②③④⑤	
		3 ①②③④⑤	
		1 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		フード		オート			パーツとして扱わない。頭部にクリティカルを受けると破壊される
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
腕		こぶし		アクション	2	0	肉弾攻撃 1
腕		鎖鞭		オート			たからもの。ガントレットに巻き付いた鎖。シロに命を出す道具であり、つながりのようなものでもある。
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
				オート			
ポジション		看破		ラピッド	0	0~3	「ラピッド」「ダメージ」「ジャッジ」無効。
ポジション		抑制		オート	効果参照	自身	自身が狂気判定で失敗（大失敗は含まない）した際、結果を成功に変えていい。代わりに任意のパーツ一つ損傷。
メインクラス		死人の流儀		ジャッジ		0~1	コスト代わりに基本パーツ損傷。支援2or妨害2
メインクラス		死につづけ		ラピッド	0	自身	基本パーツ1つ修復。
メインクラス		経験蓄積（失敗作）		オート	なし	自身	攻撃判定+1 自身に対する切断判定+1 ターン終了時及び戦闘終了時任意のパーツを損傷する。この損傷はコストではない
サブクラス		騎乗		オート	なし	0	手駒が移動すると自分も移動する。
サブクラス		命令		オート		0~2	手駒にマニューバを使用させる際、自分はコストを1払う。
サブクラス		ぎ取り		オート			バトルパート終了後、倒した敵のパーツ一つ、自身の手駒に与える、もしくは既存のパーツと交換する。尚そのパーツは修復できない。
				オート			
頭		感覚拡張（カンフー）		オート			1
頭		発頭		ラピッド	0	0	自身には使用できない。移動1
腕		名刀		アクション	2	0	白兵攻撃2+切断 出目+1