キャラクター名

プレイヤー名

ポジション		**享年**	
メインクラス		**暗示**	
サブクラス		**寵愛点**	0

初期配置	煉獄
最大行動値	12

能力値	クラス	修正	合計
武装	0	0	0
変異	0	0	0
改造	0	0	0

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	なし	自身	最大行動値+2
頭		めだま		オート	なし	自身	最大行動値+1
頭		あご		アクション	2	0	肉弾攻撃１
頭		みんなどくどく		アクション	4	効果参照	舞台上の敵全員は行動判定(-2)を行う。この判定に失敗した者は「どく」状態になる。
頭		アドレナリン		オート	なし	自身	最大行動値+1
頭		昂奮(よぶんなあたま)		オート	なし	自身	最大行動値+2
頭		サディスト(狂気の舞踏)		オート	なし	自身	ターン開始前に効果発動。最大行動値＋(戦士全員の発狂状態にある未練の数)。この効果は重複しない
				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		蛇使い		オート	なし	自身	自身の現在行動値を消費して、「毒蛇」「黒蛇」のコストとしてよい。また、「毒蛇」「黒蛇」の精神攻撃判定出目＋１してよい。
				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	なし
胴		はらわた		オート	なし	なし	なし
胴		蛇の主(死者の王)		オート	なし	効果参照	舞台上の全てのレギオンは最大行動値が＋１され、攻撃判定に＋１の修正を受ける。
				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			
		姦姦堕落		ラピッド	効果参照	効果参照	コストは「選択した未練×2」。敵味方問わず舞台上の敵全員に行動判定を行い、ゲーム中に未練の数が増えた者は戦意喪失。また、この効果を受けたキャラ1人の未練数を1増やすごとに行動値が+1できる。対象判定に失敗してた場合は+2できる。