キャラクター名

散兵

プレイヤー名

ポジション	コート	**享年**	
メインクラス	ロマネスク	**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	9

能力値	**クラス**	**修正**	**合計**
武装	0	0	0
変異	0	0	0
改造	4	1	5

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
		3	①②③④⑤	
		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		助言		ジャッジ	1	0〜2	支援1か妨害1
メインクラス		円舞曲		ラピッド	1	自身	ターン終了まで自身を対象とする全ての攻撃判定の出目□1
メインクラス		時計仕掛け		オート			
メインクラス		死の舞踏		ジャッジ	0	自身	攻撃判定の振り直し
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		狂気の歌		アクション	3	0	精神攻撃1(全体攻撃)
腕		束縛の糸		アクション	2	0〜2	ターン終了まで、対象の攻撃判定は判定値2でも大失敗になる
腕		かた		アクション	4	自身	移動1
腕		片手剣(チェーンソー)		アクション	3	0	白兵攻撃2＋切断
腕		アームバイス		ジャッジ	1	0	支援2か妨害2
胴		悪夢の化身		オート	なし	自身	精神攻撃出目+1
胴		ワイヤーリール		ラピッド	3	0〜2	移動1(射程内の任意の対象を移動させる)
胴		せぼね		アクション	1	自身	次カウントマニューバコスト□1
胴		はらわた		オート			
胴		はらわた		オート			
胴		対策装備		オート	なし	自身	味方に対する全体攻撃の影響を受けない
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
頭		痕抉り		アクション	3	0~1	精神攻撃として判定。対象は獲得した記憶の数だけ任意のパーツを破損させる。
脚		つながれた体		オート	なし	0	移動した際、自動的に同エリアにいる手駒も移動する