

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	443

初期配置	煉獄
最大行動値	13

記憶のカケラ	内容
秘密	
ゲーム	
父の腕	第二話
最期	第四話
PSI研究所	第六話
拷問	第九話

能力値	クラス	修正	合計
武装	1	2	3
変異	1	5	6
改造	0	6	6

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	
ファイエル	友情	3 ①②③④⑤	
ザミエル	対抗	3 ①②③④⑤	
サクラ	信頼	3 ①②③④⑤	
サリア・クリファース	信頼	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。
ポジション		助言		ジャッジ	0	0~2	支援1or妨害1
ポジション		繋がり（半壊）		オート	なし	自身	バトルパートにおけるターン終了時、「たからもの」を破壊した際いずれも狂気点の増加を受けない
ポジション		修羅		ジャッジ	効果参照	自身	狂気点を一点追加。自分に支援3
メインクラス		死人の流儀		ジャッジ	0	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
メインクラス		凶化器官		オート	なし	自身	自分の持つ全ての攻撃マニューバが与えるダメージを+1してもよい。その際「切断」「爆発」「転倒」「連撃」「全体攻撃」の効果は失われる。
メインクラス		強化マント応用（肉の盾）		ダメージ	0	0~1	ダメージに付随する効果打消し
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		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。