キャラクター名

プレイヤー名

ポジション	アリス	**享年**	
メインクラス	ステーシー	**暗示**	
サブクラス	レクイエム	**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	3	0	3
変異	1	1	2
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			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		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				オート			
メインクラス		失敗作		オート	なし	自身	攻撃判定・回避判定の出目はすべて１とする。ただし、バトルパートでの毎ターン終了時及び戦闘終了時、あなたは任意のパーツを１つ損傷する。この損傷はコストとしてはあてない
メインクラス		死人の流儀		ジャッジ	効果	０～１	コストの代わりに、あなたは任意の基本パーツを１つ損傷する。支援２か妨害２。
サブクラス		銃型		ジャッジ	2	０～１	妨害２。その後、同対象に射撃攻撃１を行ってよい
頭		カンフー		オート	なし	自身	最大行動値＋1
頭		ほとけかずら		ジャッジ	0	0	支援１か妨害１
腕		熊打銃・捕縛銃		アクション	3		
腕		火炎放射器		アクション	2	０～１	砲撃攻撃１＋爆発＋連撃１
胴		ちみどろ		ジャッジ	1	０～１	妨害１
		たからもの		オート			