

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

記憶のカケラ	内容

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

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
		ジャンク		オート			
		バロック		オート			変異2
		ローンウルフ		オート			武装1 電極1
		ボーナス		オート			変異1
		寵愛修正		オート			
		総計		オート			武装1 変異3 電極1
				オート			
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
				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
				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			
胴		はらわた		オート			
				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
ポジション		死中活性		オート			バトルパートにおいて、狂気点による振り直しを行う際、代わりに基本パーツを1つ損傷して振り直しを行ってもよい。
メインクラス		狂鬼		オート			肉弾攻撃判定+1してもよい。
メインクラス		変異体		オート			変異3を獲得するとき、武装3を代わりに取得可。その際、攻撃種類は肉弾になる。
サブクラス		狂奔		オート			バトルパートにおいて、狂気点を使って判定を振りなおした際、狂気点を使った未練から狂気点を1点減らしてよい。
脚		レザーブーツ		オート			1。