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	ステーシー	**寵愛点**	0

初期配置	煉獄
最大行動値	15

能力値	**クラス**	**修正**	**合計**
武装	2	1	3
変異	2	0	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		領主の頭脳		オート			2
頭		領主の目玉		オート			1
頭		あご		アクション	2	0	肉弾攻撃 1
頭		屍体の頭		オート			これ以外の頭部パーツは損傷しても使用可。(【よぶんなあし】改変。)
頭		安定装備		ジャッジ	0	自身	支援2。この効果を適用した攻撃マニューバは、攻撃判定に大成功してもダメージが加算されない。(【スタビライザー】相当。)
頭		戦場掌握		オート		自身	あなたは全ての攻撃判定に+1の修正を得る。また、「転倒」「移動」を無効にしてもよい。(【超知覚領域】改変。)
頭		死の舞踏		ジャッジ	0	自身	攻撃判定のサイコロを振りなおす。
頭		反復動作		オート		自身	「転倒」「移動」「切断」「爆発」を含まない、「攻撃」の値が以下の攻撃マニューバを使用した際、「連撃1（すでにあるなら+1、最大2）」を加えてもよい。(【幾何曲線】相当。)
頭		死者の王		オート		効果参照	舞台上の全てのレギオンは最大行動値+1。さらに攻撃判定の出目+1。
頭		高次元干渉		ジャッジ	効果参照	0~1	コストの代わりに任意のパーツ2つ損傷する。判定の結果は「判定値6（いかなる修正も受けない）」として処理する。(【見えざる腕手】相当。)
				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		屍体の腕		オート			これ以外の腕部パーツは損傷しても使用可。(【よぶんなあし】改変。)
腕		二丁拳銃		アクション	3	0~1	射撃攻撃2+連撃1。□コスト-1【神経電流】、射程+1【歪んだ腕】、連撃+1【反復動作】、判定+2【戦場掌握】【堕落した身分】□1na+2
腕		精神汚染		アクション	3	0~1	精神攻撃1。□コスト-1【神経電流】、射程+1【歪んだ腕】、連撃+1【反復動作】、判定+2【戦場掌握】【堕落した身分】□1na+2
腕		堕落した身分		オート			攻撃・切断判定の出目+1。ただし、BPでの毎ターン終了時、及び戦闘終了時、任意のパーツを1つ損傷。(【失敗作】相当。)
腕		精巧な手付き		オート		自身	射程「自身」の「ジャッジ」マニューバを1ターンに何度でも使用してよい（ただし同名のマニューバは1カウント1回のみ）。(【精密舞踏】相当。)
腕		神経電流		オート		自身	バトルパートにおいて、一回のマニューバのコストで行動値を3以上減らす際、そのコストを-1（最低1）してもよい。(【死体電流】相当。)
腕		歪んだ腕		オート		自身	腕部にあるマニューバの最大射程を+1してもよい。(【異形の腕】相当。)
腕		押し飛ばす		ラピッド	0	0	移動1。自身には不可。(【発剄】相当。)
腕		器用な腕		オート			2
腕		神経刺激薬		オート			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			