

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	9

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			
		ゴシック		オート			変異1 改造1
		パロック		オート			変異2
		ボーナス		オート			武装1
		寵愛修正		オート			
		総計		オート			武装1 変異3 改造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	
				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		手負いの獣		オート			攻撃判定において、全損した箇所1つにつき出目修正+1を得る。
メインクラス		完全捕食		オート			射程0の対象に肉弾攻撃を成功させた際、対象の残りパーツ数が攻撃判定値-5以下だったら、対象は全てのパーツ損傷（シギオンには無効）
メインクラス		食悦		オート			頭部の攻撃マニューバ判定出目+1
サブクラス		狂鬼		オート			肉弾攻撃の判定出目+1
頭		警戒歩行		アクション	3	自身	移動1。あなたが移動に失敗したならば、現行動値を[宣言時に減少させたコスト÷2（切り捨て）]点増加させる。