キャラクター名	プレイヤー名
スナザメ	

ポジション	オートマトン	**享年**	非公開
メインクラス	サイケデリック	**暗示**	破局
サブクラス	ゴシック	**寵愛点**	0

初期配置	煉獄
最大行動値	9

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

記憶のカケラ	内容
ネクロマンサー	
恋の華	

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
なな湖	嫌悪	3	①②③④⑤	
バケゆか	友情	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
ポジション		援護		オート	効果参照	0〜1	1ターンに1回、射程内の他のきょうだいが「アクション」マニューバを宣言した際、合意の上で自身の現在行動値を1減らす代わり、宣言されたマニューバのコストを0としてよい。
メインクラス		盤上の駒		アクション	2	0〜1	『完全解体』状態でも使用可。移動1、さらに移動させた対象の現在行動値を2点減らす（移動が妨害されても行動値は減少する）。
メインクラス		運命歪曲		ジャッジ	効果参照	0〜3	自分を対象とした攻撃判定でのみ使用可。コストの代わりに、任意の未練に狂気点1点を加える。判定の結果は判定値に関係なく「失敗」となる。
サブクラス		背徳の悦び		ダメージ	0	自身	使用済みの「ラピッド」「ジャッジ」「ダメージ」のマニューバを1つ、再使用可能にする。
				オート			
頭		のうみそ		オート	なし	自身	最大行動値+2
頭		めだま		オート	なし	自身	最大行動値+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		オート	1	自身	同ターン内の次カウントで使うマニューバ1つのコスト-1（最低0）
胴		はらわた		オート	なし	なし	誰かのおやつ
胴		はらわた		オート	なし	なし	誰かのおやつ
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			
胴		壊れた部品		オート	なし	なし	バトルパート終了時、任意の未練1つを選んで狂気点を1点減らす。このパーツは損傷時に所持パーツから取り除く。
胴		どろどろ		ダメージ	1	0〜1	自身がダメージを受けた際、そのダメージを与えた対象にのみ使用可。肉弾攻撃2
腕		リミッター		オート	なし	自身	このパーツがバトルパート中に損傷した時、宣言することで最大行動値に+2してもよい。バトルパート終了までこの効果は続き、効果中はこのパーツを修復できない。
頭		アンテナ		オート	なし	自身	戦闘中の1ターンにつき1回だけ、コストの代わりに加えられる狂気点1点を無効化できる。
脚		ホッパー		ラピッド	2	自身	移動1。この移動に対して「移動妨害」は全て無効。
				オート			