キャラクター名	プレイヤー名
エノク	

ポジション	オートマトン	**享年**	9
メインクラス	バロック	**暗示**	罪人
サブクラス	バロック	**寵愛点**	0

初期配置	煉獄
最大行動値	11

能力値	**クラス**	**修正**	**合計**
武装	0	0	0
変異	4	1	5
改造	0	0	0

記憶のカケラ	内容
覆う影	10
殺戮の天使	98

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
ポジション		煉獄の檻		オート	0	自身	ターン終了時煉獄にいるなら、行動値がマイナスに達していても、次ターン開始時の行動値回復において最大行動値まで回復してよい。
メインクラス		異形存在		オート	0	自身	攻撃を受けた際、敵が大成功でなければ、命中箇所を任意に決めてよい。
メインクラス		怪力		オート	0	自身	肉弾・白兵攻撃におけるダメージ+1
サブクラス		歪極		オート	0	自身	レベル3の変異パーツを追加で1つ獲得する。このパーツは強化値に縛られず、修復することも可能である。
胴		やぶれひまく		ダメージ	0	自身	防御2
頭		にくむち		アクション	3	0~1	肉弾攻撃2+連撃1
腕		よぶんなうで		ラピッド	0	自身	望むアクションマニューバ1つをラピッドとして使用する
脚		しっぽ		オート	0	自身	最大行動値+1
胴		しんぞう		オート	0	自身	最大行動値+1
脚		どくばり		アクション	3	0	肉弾攻撃3
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
頭		のうみそ		オート	0	自身	最大行動値+2
頭		めだま		オート	0	自身	最大行動値+1
頭		あご		アクション	2	0	肉弾攻撃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
胴		せぼね		アクション	1	自身	同ターン内の次カウントで使うマニューバのコストー1する。
胴		はらわた		オート	0	なし	
胴		本		オート	0	なし	たからもの。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。