キャラクター名	プレイヤー名

ポジション	ジャンク	**享年**	
メインクラス	ロマネスク	**暗示**	
サブクラス	サイケデリック	**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	0	1	1
改造	3	0	3

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
ポジション		手負いの獣		オート	なし	自身	攻撃判定においてパーツが全て損傷した箇所1つにつき修正+1を得る。
メインクラス		調律		ラピッド	0	0	対象の損傷したパーツ1つを選ぶ。対象はターン終了までそのパーツのマニューバを使用してよい（使用済み・重複不可などは戻らない）。
メインクラス		機械仕掛け		オート	なし	自身	このスキルを習得した際、レベル3改造パーツを追加で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。
サブクラス		喪失の共有		ラピッド	3	0-1	ホラーに対してのみ有効。自身の箇所1つを任意で選ぶ。対象は「選んだ箇所にある損傷しているパーツ」と同数を対象自身のパーツから選び損傷させる。
頭				オート	なし	なし	BP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。
腕		うじむし		オート	なし	自身	BPにてターン終了時・パート終了時、このパーツが損傷していたなら、修復してよい。
腕		リミッター		オート	なし	自身	このパーツがBP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。BP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。
腕		エナジーチューブ		オート	なし	自身	最大行動値+2。装備箇所にダメージを受けた際、任意の基本パーツ1つを追加で損傷しなくてはならない。
腕		ゾンビボム		オート	0	0	このパーツがBP中に損傷した時、自身に対して判定値8の「砲撃攻撃2+爆発+全体攻撃」が発生する。この効果に対して「ラピッド」「ジャッジ」タイミングは発生しない。
腕		ライトセイバー		アクション	2	0	白兵攻撃1+切断+連撃1。