

キャラクター名

プレイヤー名

ポジション	オートマトン	享年	
メインクラス	ゴシック	暗示	人形
サブクラス	ロマネスク	寵愛点	0

初期配置	煉獄	記憶のカケラ	内容
最大行動値	10	人造の部下	
能力値	クラス	修正	合計
武装	0	0	0
変異	1	1	2
改造	3	0	3
此处で遭ったが百年目			

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	なし	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		悪食		オート	なし	効果参照	自身の攻撃によって対象に発生させた切断判定は出目が-2される
メインクラス		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
サブクラス		死の舞踏		ジャッジ	0	自身	攻撃判定のサイコロを振り直す
サブクラス		-----		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	肉弾攻撃 1
頭		アドレナリン		オート	なし	自身	最大行動値+1
頭		-----		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		アームバイス		ジャッジ	1	0	支援2か妨害2
腕		レーザービーム		アクション	3	0~3	射撃攻撃1+切断
腕		-----		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			
胴		ちみどろ		ジャッジ	1	0~1	妨害1
胴		おとこのこ		オート	なし	自身	対話判定において判定出目+1
胴		ライフルスコープ		オート			たからもの
胴		-----		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