

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	ゴシック	暗示	破局
サブクラス	バロック	寵愛点	0

初期配置	煉獄
最大行動値	12

記憶のカケラ	内容
変異	
巨人	

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

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	0	自身	攻撃判定において、パーツが全て損傷した箇所一つにつき
メインクラス		【狂鬼】		オート	0	自身	肉弾攻撃マニューバの攻撃判定において、出目を+1してもよい
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
メインクラス		【完全捕食】		オート	0	0	前程の0の対象に肉弾攻撃を成功させた際、対象の残りパーツ総数が「攻撃判定値-5」以下だったなら、対象は全てのパーツが損傷する。(ただしシギオンには無効)
サブクラス		【歪極】		オート	0	自身	このスキルを取得した際、レベルの変異パーツを追加で一つ獲得する。このパーツは強化値に縛られず、修復する事も可能である
頭		けもみみ		オート	0	自身	最大行動値+1。このパーツを行動判定で使用した際、大失敗してもこのパーツは損傷しない。
頭		リミッター		オート	0	自身	このパーツがバトル中に損傷した時、宣言することで最大行動値に+2してもよい。バトル終了までの効果は続き、効果中はこのパーツを修復できない。
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
腕		うじむし		オート	なし	自身	バトルパートにてターン終了時、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		ガントレット		オート	なし	0	腕のみ、ダメージに対して常に「防御1」。腕部にある白兵・肉弾攻撃マニューバのダメージ+1
腕		にくへび		アクション	3	0	肉弾攻撃2+連撃2。攻撃判定において、(連撃が発生した判定も含めた中で)1回だけイコロを振りなおしてもよい。
腕		アクセサリ		オート			バトルパート終了時。任意の未練から狂気点を取り除く
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		だるま		オート	0	自身	任意の箇所を望む数選び、ダメージを振り分けよう。切断判定は、ダメージを受けた箇所の1つを選んで行う。
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		エネルギーチューブ		オート			最大行動値+2装備箇所に装備箇所にダメージを受けた際に基本パーツを一つ破壊しなければならぬ
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