キャラクター名

エクスカリバー

プレイヤー名

ポジション	ジャンク	**享年**	
メインクラス	ステーシー	**暗示**	
サブクラス	ロマネスク	**寵愛点**	0

初期配置	煉獄
最大行動値	10

能力値	**クラス**	**修正**	**合計**
武装	1	0	1
変異	1	0	1
改造	2	1	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		足掻く		オート	なし	自身	狂気点を使った振り直しの出目+1
メインクラス		失敗作		オート	なし	自身	攻撃・切断判定+1 毎ターン終了 or 戦闘終了時、任意のパーツ損傷 (コストではない)
メインクラス		死人の流儀		ジャッジ	効果参照	0~1	コストの代わりに、自身の任意の基本パーツ1つ損傷。支援2 or 妨害2
サブクラス		時計仕掛け		オート			改3習得
頭		アンテナ		オート	なし	自身	戦闘中に1ターンに1回だけ、コストの代わりに加えられる狂気点を1点無効化。
腕		ジャンクパーツ		オート	なし	自身	このパーツが破壊されずに戦闘終了したとき、このパーツが装備された箇所の基本パーツはすべて損傷前の状態に戻る。
腕		サイコブラスター		ラピッド	効果参照	0~2	コストの代わりに行動値-1、狂気点+1。射撃4
腕		チェーンソー		アクション	3	0	白兵2 + 切断
腕		アームバイス		オート	1	0	支援2 or 妨害2
胴		しんぞう		オート			+1
頭		アドレナリン		オート			+1
胴		つぎはぎ		オート	なし	自身	戦闘終了後、このパーツと任意の基本パーツ1つを修復してよい。
腕		エナジーチューブ		オート			+2 装備箇所にダメージを受けた際、任意の基本パーツを一つ累加で損傷する。
腕		よぶんなめ		オート	1	0~1	支援2
腕		ジェットノズル		オート	効果参照	自身	自身がダメージを与えた際のみ使用可。任意の基本パーツを1つ損傷。肉弾・白兵ダメ+1
頭		カルマプロセッサ		オート	なし	自身	自身が受けた狂気点1点を無効化する代わりに、このパーツを損傷させてもよい。
メインクラス		死に続け		ラピッド	0	自身	基本パーツ1つ修復
脚		はりつき		オート	3	自身	移動1 移動妨害無効
頭		ボルトヘッド		オート	0	自身	支援2
サブクラス		背徳の喜び		オート	0	自身	「ラピッド」「ジャッジ」「ダメージ」のマニューバを1つ再度使用可にする。
ポジション		手負いの獣		オート	なし	自身	攻撃判定のおいて、パーツがすべて損傷した箇所1つにつき修正+1