

キャラクター名  
ベティ

プレイヤー名

ポジション	ジャンク	享年	11
メインクラス	ステーション	暗示	喪失
サブクラス	ゴシック	寵愛点	0

初期配置	煉獄
最大行動値	10

記憶のカケラ	内容

能力値	クラス	修正	合計
武装	1	0	1
変異	2	3	5
改造	1	0	1

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		半壊		オート	なし	自身	バトルパートにおけるターン終了時、「たからもの」を損傷した際、いずれも狂気点の増加を受けない
メインクラス		庇う		ダメージ	0	0~1	対象が受けたダメージを代わりに自身が受ける。1ターンに何度でも使用可
メインクラス		防御姿勢		ラピッド	1	自身	このカウント中、自身が宣言する防御マニューバのコストを-1(最低0)する。
メインクラス		生ける屍		オート	なし	自身	1つのバトルパート中1回、全て損傷した箇所が発生した際、その箇所の基本パーツを修復してよい。
サブクラス		再活性		オート	なし	自身	バトルパート中、自身が使用したマニューバの効果で修復したパーツが使用済みなら再使用可能にしてよい。
サブクラス		肉の宴		アクション	1	自身	損傷した基本パーツ1つを修復する
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		カンフー		オート	なし	自身	最大行動値+1
頭		よぶんなめ		ジャッジ	1	0~1	支援2
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		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		はちのす		オート	なし	0~2	敵の攻撃を受けたマニューバ1つをダメージを軽減する。軽減量はダメージの割合で決まる。ダメージが0の場合はダメージを軽減しない。ダメージが0の場合はダメージを軽減しない。
胴		まゆ		アクション	2	自身	ダメージを受けたマニューバ1つをダメージを軽減する。軽減量はダメージの割合で決まる。ダメージが0の場合はダメージを軽減しない。
胴		リアクティブアーマー		ダメージ	1	自身	自身が受けた攻撃マニューバの効果に「爆発」がある際のみ使用できる。防御2
胴		あるびの		ジャッジ	1	0~1	支援 1
胴		うろこ		ダメージ	1	自身	防御 2
胴		かわいい衣装		オート	なし	なし	
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