キャラクター名

グラ

プレイヤー名

ポジション	ジャンク	**享年**	10
メインクラス	ゴシック	**暗示**	渇望
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

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

記憶のカケラ	内容
歌	
埋葬	

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
頭		ねずみ		オート			何故か溶けないアンデット。
頭		アドレナリン		オート			1
頭		のうみそ		オート			2
頭		めだま		オート			1
頭		くされじる		アクション	3	0~1	肉弾攻撃1+爆発+転倒
頭		あご		アクション	2	0	肉弾攻撃 1
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		ゾンビボム		ダメージ	0	0	このパーツが破損したときのみ使用可能。判定値8の砲撃攻撃2+爆破+全体攻撃
胴		どろどろ		ダメージ	1	0~1	自身がダメージを受けたとき、与えた相手に肉弾攻撃2
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		うろこ		オート	1	自身	防御2
胴		はらわた		オート			
胴		はらわた		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
ポジション		半壊		オート		自身	バトルパートにおけるターン終了時、「たからもの」破損時の狂気点増加を受けない
メインクラス		暴食		ラピッド	0	自身	損傷した強化パーツ1つを修復する
メインクラス		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
サブクラス		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」のマニューバ一つを再使用可能にする