キャラクター名

メル

プレイヤー名

ポジション	ホリック	**享年**	16
メインクラス	ゴシック	**暗示**	反転
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	0	2
改造	2	1	3

記憶のカケラ	内容
クスリ	アレやってるとナ、腹空いたのとか忘れられるんだヨナ〜
飢え	こんな記憶モってってくれヨ……

未練

対象	種類	狂気点		発狂時ペナルティ
たからもの（銀のネックレス）	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		のうみそ		オート	なし	自身	最大行動値+2。
頭		めだま		オート	なし	自身	最大行動値+1。
頭		あご		アクション	2	0	肉弾攻撃1。
胴		せぼね		アクション	1	自身	同ターン内の次カウントで使うマニューバ1つのコスト-1（最低0）する。
胴		はらわた		オート	なし	なし	なし
胴		はらわた		オート	なし	なし	なし
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。
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		修羅		ジャッジ	効果参照	自身	コストとして、あなたは任意の未練に狂気点1点を加える。支援3。
メインクラス		暴食		ラピッド	0	自身	損傷した強化パーツを1つ修復する。
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		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。
頭		アドレナリン		オート	なし	自身	最大行動値+1。
腕		シザーハンズ		アクション	2	0	肉弾攻撃1+切断。
腕		スパイク		ダメージ	1	自身	自身がダメージを与えた際のみ使用可。白兵・肉弾ダメージ+2。
頭		よぶんなめ		ジャッジ	1	0〜1	支援2。
頭		きもちいいくすり		ダメージ	1	自身	自身がダメージを受けた際のみ使用可。任意の未練から、狂気点を1減少させてよい。
頭		銀のネックレス		オート	なし	なし	バトルパート終了時、任意の未練1つを選んで狂気点を1点減らす。このパーツは損傷時に所持パーツから取り除く。