キャラクター名	プレイヤー名
レフ	

ポジション	ホリック	**享年**	
メインクラス	ゴシック	**暗示**	罪人
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

能力値	**クラス**	**修正**	**合計**
武装	0	0	0
変異	3	1	4
改造	1	0	1

記憶のカケラ	内容
82：秘密	
96：うそ	

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		加速する狂気		オート	なし	自身	バトルパートで発狂状態の未練がある際、攻撃判定+1。
メインクラス		悪食		オート	なし	自身	自身の攻撃によって対象に発生させた切断判定は、出目-2される。
メインクラス		完全捕食		オート	なし	自身	射程０肉弾攻撃が命中時、対象の残りパーツが出目-５だったら解体する
サブクラス		狂鬼		オート	なし	自身	肉弾攻撃マニューバの攻撃判定において、出目+1してよい。
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。
頭		けもみみ		オート	なし	自身	最大行動値+1。このパーツを行動判定で使用した際、大失敗してもこパーツは損傷しない。
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。
腕		シザーハンズ		アクション	3	0	肉弾攻撃1+切断。
腕		バスケット		オート	なし	なし	たからもの。
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１）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
胴		しんぞう		オート	なし	自身	最大行動値+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。
脚		しっぽ		オート	なし	自身	最大行動値+1。
脚		けもあし		アクション	2	自身	移動1～2。