キャラクター名

ベティ

プレイヤー名

ポジション	ホリック	**享年**	10
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**	15

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	0	3
改造	1	1	2

記憶のカケラ	内容
63：飢え	食べたいものが食べられなかった記憶、ないはずの食欲が疼く。腹の中が軋く。噛みちぎって咀嚼したい。食べたい食べたい食べたい。自分の手でもいいから。そうだ、あの時も確か……
66：料理	料理を作っていた。野菜を切って、鍋をかきまぜて、卵を割って、肉を炒めて。確か最初は何も作れなくて、けれどだんだんと上手に、上手に……でも料理の味は思いだせない。おいしく、作れていたのか、な。
青い空	
笑顔	

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		修羅		ジャッジ	効果参照	自身	支援3 任意の未練に狂気点1点を加える
メインクラス		完全捕食		オート	なし	0	あなたが射程0の対象に肉弾攻撃を成功させた際、対象の残りパーツ総数が（攻撃判定値-5）以下だったなら、対象はすべてのパーツが損傷する。（ただしレギオンには無効）
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、出目が-2される。
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してもよい。
				オート			
頭		のうみそ		オート	なし	自身	行動値＋2
頭		めだま		オート	なし	自身	行動値＋1
頭		あご		アクション	2	0	肉弾攻撃 1
頭		よぶんなあたま		オート	なし	自身	最大行動値+2
頭		ボルトヘッド		ジャッジ	1	自身	支援2
頭		おおつの		オート	なし	自身	あなたは射程0の対象へ、肉弾攻撃判定で
				オート			
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		ジャッジ	4	0	移動1
腕		シザーハンズ		アクション	2	0	肉弾攻撃1+切断
頭		ナイフとフォーク		オート	なし	なし	たからもの。よく手入れされている
				オート			
胴		せぼね		アクション	1	自身	次に使うマニューバーコスト-１(最低0)
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
				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