キャラクター名

アンナマリア＝バルディーニ

プレイヤー名

ポジション	ホリック	**享年**	8
メインクラス	バロック	**暗示**	罪人
サブクラス	バロック	**寵愛点**	60

初期配置	煉獄
最大行動値	13

能力値	クラス	修正	合計
武装	0	0	0
変異	4	1	5
改造	0	0	0

記憶のカケラ	内容
切り傷	
白い部屋	
死後の世界	
鎖	
死の訪れ	
愛	

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
ジル	友情	3	①②③④⑤	
ネム	執着	2	①②③④⑤	
シャムロック	依存	2	①②③④⑤	
		4	①②③④⑤	
		2	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		衝動		オート		自身	1ターンに1回マニューバの宣言時に任意の未練に狂気点1点を加えて通常コストの代わりにしてもよい
ポジション		加速する狂気		オート	なし	自身	発狂状態の未練がある際、攻撃判定+1
ポジション		修羅		ジャッジ		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		狂鬼		オート	なし	自身	肉弾攻撃出目+1
メインクラス		怪力		オート	なし	自身	肉弾・白兵攻撃ダメ+1
サブクラス		歪極		オート	なし	自身	レベル3変異パーツ追加取得
サブクラス		失敗作		オート	なし	自身	攻撃判定・切断判定の出目は全て+1、ターン終了時・戦闘終了時にパーツ損傷
				オート			
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		けもみみ		オート	なし	自身	最大行動値+1
頭		顔に埋め込まれた顔(よぶんな頭)		オート	なし	自身	最大行動値+2
頭		おおつの		オート	0	自身	あなたは制圧Lの対象へ、肉弾攻撃判定で大成功が出た時、攻撃に「連撃1(既にあるなら+1)」か「転倒(重複しない)」を加えてよい。この効果はカウントに1回まで発動する。
頭		首輪		オート			たからもの
				オート			
腕		こぶし		アクション	2	0	肉弾攻撃 1
腕		かた		アクション	4	自身	移動 1
腕		変異した触手(うで)		ジャッジ	1	0	支援 1
腕		可愛いお友達(にくへび)		アクション	3	0	肉弾攻撃2+連撃2 攻撃判定において、（連撃で発生した判定も含めた中で）1回だけサイコロを振りなおしてよい。
				オート			
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		毒性の血液(どろどろ)		ダメージ	1	0~1	自身がダメージを受けた際、肉弾2
				オート			
脚		ほね		アクション	3	自身	移動 1