キャラクター名

エルミラ

プレイヤー名

ポジション	ホリック	**享年**	12
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**	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	4	1	5
改造	0	0	0

記憶のカケラ	内容
演奏	
ゲーム	

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		業怒		ダメージ	効果参照	自身	自身が与えたダメージに対し、狂気点1点を追加することでダメージ+2
メインクラス		狂鬼		オート	なし	自身	判定出目+1してもよい
メインクラス		怪力		オート	なし	自身	肉弾・白兵ダメージ+1
サブクラス		至極		オート	なし		3レベル変異パーツを取れる
				オート			
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		ねこみみ(けもみみ)		オート	なし	自身	最大行動値+1
				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		アクション	4	自身	移動 1
腕		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。
腕		よぶんなうで		ラピッド	0	自身	望むアクションマニューバ1つをラピッドとして利用する
				オート			
胴		可愛い衣装		オート			たからもの
胴		かたいひふ(うろこ)		ダメージ	1	自身	防御2
胴		どろどろ		ダメージ	1	0~1	ダメージを与えた対象に肉弾攻撃+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		はらわた		オート			
胴		はらわた		オート			
				オート			
胴		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
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