キャラクター名	プレイヤー名
シモノフ	

ポジション	ホリック	**享年**	14
メインクラス	レクイエム	**暗示**	陥穽
サブクラス	バロック	**寵愛点**	0

初期配置	花園
最大行動値	9

能力値	**クラス**	**修正**	**合計**
武装	2	0	2
変異	2	1	3
改造	0	0	0

記憶のカケラ	内容
????	
歌	
雪	

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
メインクラス		子守歌		オート			射撃マニューバ出目-1、コスト-1
メインクラス		銃神		オート			射撃マニューバ出目+1」
メインクラス		加速する狂気		オート			発狂中の未練があれば、出目+1
サブクラス		凶化器官		オート			攻撃マニューバD+1　付属効果が消える。
頭		よぶんなあたま		オート			行動値+2
頭		けもみみ		オート			行動値+1
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		えら		オート			奈落、地獄、煉獄なら行動値-2,楽園、花園なら行動値+2
腕		狙撃中		オート	2	2-3	射撃攻撃1　命中+1
腕		捕縛銃		オート	3	1	射撃攻撃1+転倒　攻撃を受けたキャラクターはラウンド終わりまで移動する際追加で行動値を2消費
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
胴		しんぞう		オート			行動値+1
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			
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		尾びれ		オート			移動・移動時の判定でコスト-1(支払うことで判定へ+2)を得る。判定にコスト+1(支払うことで判定へ-1)を得る。このパーツが破壊されている、このパーツが装着されていない(ゼロ)、無にある他のパーツの判定不可、装着にお金がかかる(ゼロ)、-装着数に含まれない(ゼロ)
脚		うろこ		オート	1		