キャラクター名

シュリ

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**	幸福
サブクラス	ロマネスク	**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	2	1	3
改造	2	0	2

記憶のカケラ	内容
銃声	
孤独	

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		自身	支援３。コストとして、あなたは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		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。
メインクラス		怪力		オート		自身	肉弾・白兵攻撃におけるダメージ＋１。
サブクラス		時計仕掛け		オート		自身	レベル３改造パーツを追加で１つ獲得する。
頭		のうみそ		オート		自身	最大行動値＋２
頭		めだま		オート		自身	最大行動値＋１
頭		あご		アクション	2	0	肉弾攻撃１
頭		アドレナリン		オート		自身	最大行動値＋１
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		かぎつめ		アクション	2	0	肉弾攻撃２
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うえで）１回だけサイコロの振り直し可能。
腕		ガントレット		オート		自身	腕の白兵・肉弾ダメージ＋１「防御１」
腕		ほとけかずら		ジャッジ	0	0	支援１か妨害１
腕		スパイク		ダメージ	1	自身	白兵・肉弾ダメージ＋２。自身がダメージを与えた時のみ。
腕		小さなねこ		オート			小さなアンデッド
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０する。）
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