キャラクター名

鈴鹿

プレイヤー名

ポジション	ホリック	**享年**	
メインクラス	バロック	**暗示**	幸福
サブクラス	タナトス	**寵愛点**	0

初期配置	煉獄
最大行動値	12

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

記憶のカケラ	内容
飢え	
凌辱	

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
頭		のうみそ		オート			最大行動値＋１
頭		めだま		オート			最大行動値＋１
頭		あご		アクション	2	0	肉弾攻撃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
胴		せぼね		アクション	1	自身	同ターン内の次のカウントで使うマニューバのコストー１
胴		はらわた		オート			
胴		はらわた		オート			
脚		ほね		オート	3	自身	移動１
脚		ほね		オート	3	自身	移動１
脚		あし		オート	1	0	妨害１
ポジション		無茶		オート			（1ターンに1回、ほかの姉妹がアクション マニューバを宣言した際、合意の上で自信の現在行動値を１減らすかわりに 宣言されたマニューバのコストを0としてよい）
メインクラス		狂鬼		オート			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			肉弾・白兵攻撃におけるダメージ＋１
サブクラス		殺劇		オート		自身	バトルパートで、同カウント内に他の姉妹が攻撃対象とした敵に攻撃判定する際、自身の攻撃判定出目+1、ダメージ+1してもよい
脚		心臓		オート			最大行動値＋１
頭		カンフー		オート			最大行動値＋１
腕		リミッター		ダメージ			（自身がダメージを与えた際のみ使用可。コストとして任意の基本パーツを1つ損傷。白兵・肉弾ダメージ+1（重複不可）1ターンに何度でも使用可）
頭		けもみみ		オート		自身	1
腕		くされじる		アクション	3	0～1	肉弾攻撃＋１、爆発、転倒
胴		たからもの		オート			きれいな衣装