

キャラクター名
ぎょうすけ

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	
サブクラス	バロック	寵愛点	10

初期配置	煉獄
最大行動値	12

記憶のカケラ	内容

能力値	クラス	修正	合計
武装	0	0	0
変異	4	0	4
改造	0	3	3

未練			
対象	種類	狂気点	発狂時ペナルティ
IDR	信頼	3	①②③④⑤ 俺の筋肉の次にスゲーのがIDRだ！！正確に指示を出してくれるし、情報班の……なんかすっげー偉いやつだからな！！
		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		キラーマッスル(業怒)		ダメージ	効果参照	自身	ダメージ+2(狂気点1点を加える)
メインクラス		スーパーマッスルメン(異形存在)		オート	なし	自身	攻撃を受けた際、敵が大成功でなければ、命中箇所を任意に決めてよい(全損した箇所は不可)
メインクラス		マッスルパワー(怪力)		オート	なし	自身	肉弾・白兵攻撃ダメージ+1
サブクラス		マッスルウォーリア(狂鬼)		オート	なし	自身	肉弾攻撃マニューバの攻撃判定出目+1
		マッスルタイガー		オート	なし	自身	最大行動値+2
		ストレングスニングマッスル(歪極)		オート	なし	自身	レベル3変異パーツを1つ獲得する。このパーツは強化値に縛られず、修復することも可能である
		オーバーマッスル(凶化器官)		オート	なし	自身	自身が持つ、あらゆる攻撃マニューバが与えるダメージ、被弾直前に1上昇させてもよい。ただし、その際に「爆発」「発射」「連撃」「全体攻撃」の効果はなくなる
		エキサイティングマッスル(背徳の悦び)		ダメージ	0	自身	使用済みの「ラピッド」「ジャッジ」「ダメージ」のマニューバを1つ、再使用可能にする
				オート			
頭		マッスルブレイン(のうみぞ)		オート	なし	自身	最大行動値+2
頭		マッスルアイ(めだま)		オート	なし	自身	最大行動値+1
頭		マッスルジョー(あご)		アクション	2	0	肉弾攻撃1
頭		マッスルリミッター(リミッター)		オート	なし	自身	このパーツがバトル中に変更した時、宣言することで最大行動値に+2、バトル終了までこの効果は続き、効果中はこのパーツを修復できない
				オート			
腕		マッスルナックル(こぶし)		アクション	2	0	肉弾攻撃1
腕		マッスルアーム(うで)		ジャッジ	1	0	支援1
腕		マッスルショルダー(かた)		アクション	4	自身	移動1
腕		マッスルパンチ(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、(連撃が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		ファーストマッスル(よぶんうで)		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」として使用する
腕		マッスルハンド(ガントレット)		オート	なし	自身	腕のみダメージに対して常に「防衛1」。腕部にある白兵・肉弾攻撃マニューバのダメージ+1
腕		マッスルリンチ(スパイク)		ダメージ	1	自身	白兵・肉弾ダメージ+2(自分がダメージを与えた時のみ使用可)
				オート			
胴		マッスルスパイン(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		マッスルオーガン(はらわた)		オート	なし	なし	なし
胴		マッスルオーガン(はらわた)		オート	なし	なし	なし
胴		マッスルハート(しんぞう)		オート	なし	自身	最大行動値+1
胴		マッスルアーマー(うろこ)		オート	1	自身	防衛2