キャラクター名

検討中

プレイヤー名

ポジション	アリス	**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**	0

初期配置	煉獄
最大行動値	11

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

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		負けない心		オート			
メインクラス		異形存在		オート		自身	バトルパートにおいて攻撃を受けた際、敵が大成功でなければ、命中箇所を任意に決めて良い(ただし全てのパーツが損傷した箇所は不可)
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してよい。
サブクラス		怪力		オート			肉弾、白兵攻撃におけるダメージ+1
				オート			
胴		やぶれひまく		オート			防御2
		くされじる		オート			肉弾攻撃1+爆発+転倒
頭		けもみみ		オート			最大行動値+1、このパーツを行動判定で使用した際、大失敗してもこのパーツは損傷しない
		よぶんなめ		オート			支援2
脚		しっぽ		オート			最大行動値+1
		うじむし		オート			バトルパートにてターン終了時、パート終了時、このパーツが損傷していたなら、修復してよい。
				オート			バトルパート終了時、任意の未練1つを選んで狂気点を1点減らす。このパーツは損傷時に所持パーツから取り除く。