キャラクター名

フローラ

プレイヤー名

ポジション	ジャンク	**享年**	13
メインクラス	バロック	**暗示**	反転
サブクラス		**寵愛点**	20

初期配置	煉獄
最大行動値	13

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

記憶のカケラ	内容
尾行者	
白い部屋	
殺戮の天使	

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
デュラン	独占	3	①②③④⑤	
ガル	友情	3	①②③④⑤	
ソイル	信頼	1	①②③④⑤	
ポコ	憧憬	3	①②③④⑤	
こゆき	執着	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		手負いの獣		オート			あなたは攻撃判定において、パーツが全て損傷した箇所1つにつき修正+1をえる。
メインクラス		狂鬼		オート			肉弾出目＋1
メインクラス		歪極		オート			変異3
サブクラス		虚空の玉座		オート			貴方が同エリアから受けた「妨害」「移動妨害」は無効にしてもよい。
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		うじむし		オート			ターン、パート終了時、うじむしが損傷しているなら修復する
頭		精神波（おおつの）		オート	なし	自身	あなたは射程0の対象へ、肉弾攻撃判定で大成功が出た時攻撃に「連撃1（既にあるなら+1）」か「転倒（重複しない）」を加えてもよい。
頭		見えない腕（にくへび）		アクション	3	0	肉弾2＋連撃2　攻撃判定で（連撃含め）1回だけサイコロを振り直して良い。
頭		ジェットノズル		ダメージ			自身がダメージを与えた場合のみ。 コストとして基本パーツを１つ損傷　肉弾白兵ダメ＋１同じアクション中の重複は不可能。ターン中何度でも使用可能。
頭		エナジーチューブ		オート			最大行動点＋２　装備箇所にダメージを受けた際、貴方は任意の基本パーツ1つを追加で損傷しなければいけない。
頭		多重人格（よぶんなあたま）		オート			2
頭		ピアス		オート			たからもの
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	次カウントで使うアクション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
				オート			