キャラクター名

カラ松

プレイヤー名

ポジション		**享年**	
メインクラス		**暗示**	
サブクラス		**寵愛点**	0

初期配置	煉獄
最大行動値	16

能力値	クラス	修正	合計
武装	0	0	0
変異	0	0	0
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
頭		のうみそ		オート			2
頭		めだま		オート			1
頭		アドレナリン		オート	なし	自身	行動値増加+1
頭		カンフー		オート	なし	自身	行動値増加+1
頭		よぶんなあたま		オート	なし	自身	行動値増加+2
頭		発勁		ラピッド	0	0	移動1。自身に対しては使用不可。
頭		銃神		オート	なし	自身	射撃攻撃マニューバの攻撃判定において、出目+1してもよい。
頭		知覚混乱		ジャッジ	2	1-2	妨害2。1ターンに何度でも使用可。ただし1回の判定に対しては一度しか使用できない。
				オート			
腕		うで		ジャッジ	1	0	支援 1
腕		子守唄		オート	なし	自身	BPで射撃攻撃マニューバの攻撃判定出目-1、コスト-1（最低1）。
腕		束縛の糸		アクション	2	0-2	ターン終了まで、対象の攻撃判定は判定値2でも大失敗となる。
腕		アンデッドガン		アクション	3	1-2	射撃攻撃1+爆発+全体攻撃
腕		ショットガン		アクション	2	0-1	射撃攻撃1+爆発、攻撃判定の出目+1。
				オート			
胴		再生		オート			
胴		しんぞう		オート	なし	自身	最大行動値+1。
胴		エナジーチューブ		オート	なし	自身	最大行動値+2。装備箇所にダメージを受けた際、あなたは任意の基本パーツ1つを追加で損傷しなくてはならない。
胴		オートセパレート		オート	なし	自身	「切断」を常に無効化してよい。
胴		うろこ		ダメージ	1	自身	防御2
胴		よぶんなにく		オート			
				オート			
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
脚		円舞曲		ラピッド	1	自身	ターン終了まで、あなたを対象とする全ての攻撃判定の出目-1（全体攻撃では、あなたへの判定値のみ-1）