キャラクター名

カラ松

プレイヤー名

ポジション	ジャンク	**享年**	20
メインクラス	レクイエム	**暗示**	希望
サブクラス	ロマネスク	**寵愛点**	0

初期配置	煉獄
最大行動値	9

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

記憶のカケラ	内容
飢え	食べたいものが食べられなかった記憶。ないはずの食欲が疼く。腹の中が軋く。噛みちぎって咀嚼したい。食べた食べたい食べたい。自分の手でもいいから。そうだ、あの時も確か…。
神様	祈りを捧げるべき存在がいた。それは「神」と呼ばれていた。祈ることで幸せになれると信じていた。今の俺は幸せだろうか。幸せじゃないなら、祈りが足りなかったのかもしれない。

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
チョロ松	依存	3	①②③④⑤	
一松	独占	3	①②③④⑤	
十四松	憧憬	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
				オート			
頭		のうみそ		オート	なし	自身	最大行動値+2
頭		めだま		オート	なし	自身	最大行動値+1
頭		あご		アクション	2	0	肉弾攻撃1
				オート			
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
				オート			
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			
				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
ポジション		足掻く		オート	なし	自身	狂気点を使って判定を振り直す際、出目が+1される
メインクラス		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
メインクラス		死の手		ラピッド	0	自身	任意の攻撃マニューバーつをラピッドで使用して良い
サブクラス		死の舞踏		ジャッジ	0	自身	攻撃判定のサイコロを振りなおす
腕		狙撃ライフル		アクション	2	2～3	射撃攻撃1、攻撃判定の出目+1
腕		二丁拳銃		アクション	3	0～1	射撃攻撃2+連撃1
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
頭		アドレナリン		オート	なし	自身	最大行動値+1
頭		スコープ		ジャッジ	0	自身	支援2。射撃・砲撃攻撃にのみ可
腕		バスケット		オート	なし	自身	バトルパート終了時、任意の狂気点ー１