キャラクター名

カラまつ

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	15

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		痕抉り		アクション	3	0-1	精神攻撃として攻撃判定を行なう。成功したなら、対象が獲得している「記憶のカケラ」と同じ数だけ、対象は自身のパーツを選び損傷する。
頭		絶対歪曲		アクション	6	0-2	射程内の対象1体を選ぶ。5カウント目の終了時、このパーツが損傷していなければ、対象はパーツを6つ選び損傷させる。
頭		アドレナリン		オート	なし	自身	最大行動値+1
頭		カンフー		オート	なし	自身	最大行動値+1
頭		よぶんなあたま		オート	なし	自身	最大行動値+2。
				オート			
腕		うで		ジャッジ	1	0	支援 1
腕		長い腕		オート	なし	自身	肉弾・白兵攻撃マニューバの射程を+1してもよい。
腕		亡者の狂乱		オート	なし	自身	あなたはあらゆる判定において、パーツが全て損傷した箇所につき修正+1を得る。
腕		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、（連撃で発生した判定も含めた中で）1回だけサイコロを振り直しても良い。
				オート			
胴		はらわた		オート			
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		ゾンビボム		ダメージ	0	0	このパーツが損傷した際のみ使用可。判定値8（ジャッジタイミング発生）の「砲撃攻撃2+爆発+全体攻撃」を与える。
				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
脚		フローター		オート	なし	自身	自身を対象とする全ての肉弾・白兵攻撃の判定値-1。