キャラクター名

プレイヤー名

ポジション	ジャンク	**享年**	
メインクラス	ステーシー	**暗示**	希望
サブクラス	ゴシック	**寵愛点**	0

初期配置	煉獄
最大行動値	13

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

記憶のカケラ	内容
かたわれ	
おかあさん	

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		手負いの獣		オート	なし	自身	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を得る
メインクラス		平気		オート	なし	自身	戦闘中、パーツを損傷しても、ターン終了時までそのマニューバは使用できる。
メインクラス		庇う		ダメージ	0	0-1	対象が受けたダメージを、代わりに自身が受ける。1ターンに何度でも使用可。ただし、『全体攻撃』によって引き起こされたダメージに対しては使用不可
メインクラス		失敗作		オート	なし	自身	攻撃判定・切断判定の出目に+1、ターン終了時・戦闘終了時にパーツ1つを損傷
メインクラス		死人の流儀		ジャッジ	X	自身	あなたは任意の基本パーツ1つを損傷する。支援2か妨害2
サブクラス		完全捕食		オート	なし	自身	あなたが射程0の対象に肉弾攻撃を成功させた際、対象の残りパーツ数が[判定値-5]以下なら対象は全パーツを損傷
頭		カンフー		オート	なし	自身	1
頭		よぶんなめ		ジャッジ	1	0-1	支援2
頭		ジェットノズル		オート	X	自身	任意の基本パーツを1つ損傷。白兵・肉弾ダメージ+1。1ターンに何度でも使用可
頭		にくへび		アクション	3	0	肉弾攻撃2+連撃2。攻撃判定を1回だけ振り直してもよい
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
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	次カウントで使うマニューバ 1 つのコスト-1
胴		はらわた		オート			
胴		はらわた		オート			
脚		しっぽ		オート	なし	自身	1
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		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、任意の基本パーツを1つ追加で損傷。
頭		ピアス		オート			たからもの