キャラクター名

ドルジェ

プレイヤー名

ポジション	ジャンク	**享年**	14
メインクラス	バロック	**暗示**	
サブクラス	バロック	**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	0	0	0
変異	4	0	4
改造	0	1	1

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		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		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
		異形存在		オート			バトルパートにおいて攻撃を受けた際、敵が大成功でなければ、命中個所を任意に決めてよい（ただし、全てのパーツが損傷した個所は不可）
		狂鬼		オート			「肉弾攻撃」マニューバの攻撃判定において、出目+1してもよい
		怪力		オート			「肉弾攻撃」「白兵攻撃」におけるダメージ+1
		死に続け		オート			損傷している基本パーツ1つを修復する
頭		ジェットノズル		ダメージ	※	自身	自身がダメージを与えた時のみ使用可　コストとして、あなたは任意の基本パーツを１つ損傷する　白兵・肉弾ダメージ+1（重複不可）1ターンに何度でも使用してよい
頭		おおあな		ジャッジ	0	0～3	あなたに対する攻撃判定にのみ使用可　妨害1
頭		うじむし		オート	なし	自身	バトルパートにてターン終了時・パート終了時、このパーツが損傷していたなら、修復してよい。
頭		おおつの		オート	なし	自身	あなたは射程1の対象へ肉弾攻撃判定で大成功が出た時、攻撃に「連撃1（同にあるなら+1）」か「転倒（重複しない）」を加えてよい。この効果は1カウントに1回まで発動する
頭		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なおしてもよい
		手負いの獣		オート	なし	自身	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を得る