キャラクター名

まんじゅう

プレイヤー名

ポジション	ジャンク	**享年**	
メインクラス	バロック	**暗示**	
サブクラス	タナトス	**寵愛点**	0

初期配置	煉獄
最大行動値	11

能力値	**クラス**	**修正**	**合計**
武装	1	0	1
変異	2	1	3
改造	1	0	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
ポジション		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
メインクラス		狂鬼		オート	なし	自身	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
メインクラス		怪力		オート	なし	自身	肉弾・白兵攻撃におけるダメージ＋１
サブクラス		殺劇		オート	なし	自身	バトルパートで、同カウント内に他の姉妹が攻撃対象とした敵に攻撃判定する際、自身の攻撃判定出目＋１、ダメージ＋１してよい
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
頭		ジェットノズル		ダメージ	効果参照	なし	自身がダメージを与えた際のみ使用可 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		うじむし		オート			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		カンフー		オート			＋１
頭		けもみみ		オート			＋１
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