キャラクター名

アズ

プレイヤー名

ポジション	ジャンク	**享年**	13
メインクラス	ステーシー	**暗示**	罪人
サブクラス	タナトス	**寵愛点**	0

初期配置	煉獄
最大行動値	10

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

記憶のカケラ	内容
β33：殺意	
β40：懺悔	

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		庇う		オート	なし	自身	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
メインクラス		失敗作		オート	なし	自身	攻撃判定、防御判定の出目は全て+1される。ただし、バトルパートでの毎ターン終了時、あなたは任意のパーツを1つ損傷する。この損傷はコストとしては扱わない。
サブクラス		死神		オート	なし	自身	白兵攻撃マニューバの攻撃判定において、出目+1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
頭		カンフー		オート	なし	自身	最大行動値＋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
腕		有刺鉄線		ダメージ	0	自身	自身がダメージを与えたときのみ使用可。白兵、肉弾ダメージ+1
腕		芝刈り機		アクション	3	0	白兵攻撃3+連撃2
腕		うじむし		オート	なし	自身	バトルパートにてターン終了後、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
腕		リミッター		オート	なし	自身	このパーツがバトルパート中に損傷した時、宣言することで最大行動値に+2してもよい。バトルパート終了までこの効果は続き、効果中はこのパーツを修復できない。
腕		十字架のアクセサリー		オート			
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