キャラクター名

ウィンズ

プレイヤー名

ポジション	ジャンク	**享年**	14歳
メインクラス	バロック	**暗示**	罪人
サブクラス	ステーシー	**寵愛点**	20

初期配置	煉獄
最大行動値	12

能力値	クラス	修正	合計
武装	1	0	1
変異	3	0	3
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
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、パーツがすべて損傷した箇所につき＋１の修正を得る。
ポジション		地獄の住人（あなた達に用はないわよ！）		オート	なし	自身	バトルパートで「地獄」にいる際、攻撃判定の出目が＋１される。
ポジション		奈落への抗い（私が倒すの！）		オート	なし	自身	バトルパートで「奈落」にいる際、全てのアクションマニューバーのコストが-1される。（最低１）
ポジション		無茶		オート	効果参照	自身	コストとして、あなたは任意の基本パーツを一つ損傷する。行動判定、攻撃判定、切断判定において、サイコロを振りなおしてもよい。
				オート			
メインクラス		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
メインクラス		怪力		オート			肉弾・白兵攻撃におけるダメージ＋１
メインクラス		凶化器官		オート	なし	自身	あなたが持つ、あらゆる攻撃マニューバがもたらすダメージを、使用宣言時に1上昇させてもよい。ただしその際に「切断」「爆発」「転倒」「連撃」「全体攻撃」の効果は失われる。
サブクラス		失敗作		オート			攻撃判定・切断判定の出目は全てはずれる・ただし、バトルパートでの毎ターン終了時および戦闘終了時、あなたは任意のパーツを一つ損傷する。この損傷はコストとしては扱わない。
				オート			
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		よぶんなあたま(彼)		オート	なし	自身	最大行動値２
頭		ボルトヘッド		オート	1	自身	支援２
頭		カンフー		オート	なし	自身	最大行動値1
				オート			
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		よぶんなうで		ラピッド	0	自身	望む「アクション」マニューバーを「ラピット」として使用する。
腕		かぎ爪		オート	2	0	肉弾攻撃2
腕		たからもの		オート			指輪（小指にはめている
				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			