キャラクター名

プレイヤー名

ポジション		**享年**	
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	花園
最大行動値	12

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	なしなし	自身	最大行動値+2
頭		めだま		オート	なし	自身	最大行動値+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	なし	なし	なし
胴		はらわた		オート	なし	なし	なし
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
ポジション		死の河		オート	なし	自身	自分の攻撃判定が10以上で決定した場合、攻撃に用いたマニューバに「連撃」を加えても良い。この効果は連撃の判定に続けて発生しない。
メインクラス		剛腕		オート	なし	自身	あなたが持つ【こぶし】のダメージ、【うで】の支援、【かた】の移動距離を+1する。
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		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しても良い。
胴		しんぞう		オート	なし	自身	最大行動値+1
腕		むきむき		オート	なしなし	自身	装備部位の［肉弾攻撃］の効果を持つマニューバのコストを-1する(最低1)。
頭		よぶんなあたま		オート	なし	自身	最大行動値+2
胴		あるびの		ジャッジ	1	0-1	支援1
頭		サポーター		ジャッジ	0	自身	支援1。腕部にある攻撃のみ可。
頭		アバター		オート	なしなし	自身	基本パーツの肉弾ダメージ+1。【かた】のコスト-1。
				オート			