キャラクター名
フュンフ・ウント・フュンフツィッヒ

プレイヤー名

ポジション		**享年**	10歳
メインクラス		**暗示**	希望
サブクラス		**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	0	1	1
変異	0	0	0
改造	0	0	0

記憶のカケラ	内容
57【双子】	あなたには半身がいた。同じ日に生まれた同じ顔の子。二人の間には不思議な絆があって、相手が何をしているかなんとなく分かるのだ。だから、この世界でも、あなたは半身がどこかにいると分かる。
交換（オリジナル）	血を分けたただ1人の姉妹。その子ととっかえっこした大切なたからもの。
α00【初期作品】	アンデッドとしての記憶。あなたはまだ人が生きていた時代、アンデッドにされた。うわべだけの同情、そして迫害、陰湿な虐待。あなたは人間がどこまで残酷になれるかを、知っている。

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
ポジション		死の河		オート	なし	自身	自身の攻撃判定が10以上で決定した場合、攻撃に用いたマニューバに「連撃」を加えてもよい。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		時計仕掛け		オート	なし	なし	自身改造3パーツ取得
メインクラス		死の舞踏		ジャッジ	0	自身	攻撃判定のサイコロを振りなおす。
サブクラス		鉄槌		オート	なし	自身	自身の砲撃攻撃の判定にのみ使用可能。ジャッジタイミング終了時、あなたの砲撃攻撃の出目が大失敗になっていた場合、出目11として扱って良い
頭		カンフー		オート	なし	自身	最大行動値+1
頭		発勁		ラピッド	0	0	自身には不可、移動1
腕		ナパーム弾（ダイナマイト）		アクション	3	0〜1	砲撃攻撃2+爆発+全体攻撃、攻撃判定-1
胴		アーマースキン		ダメージ	0	自身	防御1
胴		リフレックス		オート	なし	自身	最大行動値+1
頭		エンバーミング		ジャッジ	2	0	妨害2、1ターンに何度使ってもよい。
頭		赤いシュシュ		オート			