キャラクター名

サンプル1

プレイヤー名

ポジション	ジャンク	**享年**	
メインクラス	ステーシー	**暗示**	
サブクラス	バロック	**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	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	貴方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		かばう		ダメージ	0	0-1	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・初期判定の出目はすべて+1される。ただし、バトルパートでの毎ターン終了時及び戦闘終了時、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		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。
頭		カンフー		オート	なし	自身	最大行動値+1
頭		すすりじた		アクション	2	0	肉弾攻撃1。この攻撃で敵のパーツを損傷させた際、あなたの【はらわた】が損傷しているなら1つだけ損傷前の状態に戻してよい。
		おおつの		オート	なし	自身	貴方は射程0の対象へ、肉弾攻撃判定で大成功が出たとき、攻撃に「連撃1(風にあるなら+1)」か「転倒(重傷しない)」を加えてよい。この効果は1カウントに1回まで発動する。
		くされじる		アクション	3	0-1	肉弾攻撃1+爆発+転倒
頭		アドレナリン		オート	なし	自身	最大行動値+1
頭		たからもの		オート			