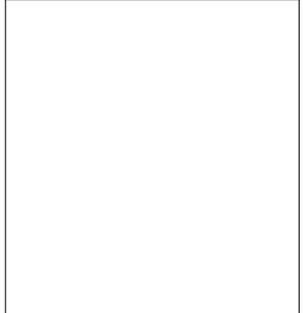


キャラクター名
仮のちゃん

プレイヤー名



ポジション	ジャンク	享年	
メインクラス	バロック	暗示	
サブクラス	ステーション	寵愛点	0

初期配置	煉獄
最大行動値	11

記憶のカケラ	内容

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

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	攻撃判定でパーツが全損傷した箇所一つにつき、修正+1。
メインクラス		怪力		オート	なし	自身	肉弾・白兵攻撃によるダメージ+1
メインクラス		狂気		オート	なし	自身	肉弾攻撃のマニューバの出目+1できる。
サブクラス		失敗作		オート	なし	自身	攻撃判定と切断判定の出目+1。バトルパートで毎ターン終了時、戦闘終了時に自身の任意のパーツ一つ損傷する。
				オート			
頭		のうみそ		オート			2
頭		めだま		オート			1
頭		カンフー		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
頭		ジェットノズル		ダメージ	後述	自身	ダメージを与えた際のみ使用。コストとして任意の基本パーツを損傷する。白兵・肉弾ダメージ+1。1ターンに何度でも使用可能。
頭		おかつの		オート	なし	自身	射程0への対象に、攻撃マニューバが大成功したとき、その攻撃に連撃1もしくは転倒を加えてもよい。
				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
				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			
				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
脚		しっぽ		オート	なし	自身	最大行動値+1。
脚		にくへび		アクション	3	0	肉弾攻撃2+連撃2。攻撃判定中、1回だけサイコロを振りなおしてもよい。
脚		ミサンガ		オート			