キャラクター名

魔獣「猿」

プレイヤー名

ポジション		**享年**	
メインクラス		**暗示**	
サブクラス		**寵愛点**	0

初期配置	煉獄
最大行動値	13

能力値	クラス	修正	合計
武装	0	0	0
変異	0	0	0
改造	0	0	0

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
腕		猿の殴打(かぎづめ)		アクション	2	0	肉弾攻撃2
頭		あご		アクション	2	0	肉弾攻撃 1
脚		ほね		アクション	3	自身	移動 1
		正確な支援(よぶんなめ)		ジャッジ	1	0〜1	支援2
腕		臨機応変(アームバイス)		ジャッジ	1	0	支援2or妨害2
腕		うで		ジャッジ	1	0	支援 1
		姑息な妨害(しびとだけ)		ジャッジ	0	0	妨害2
頭		のうみそ		オート			2
頭		猿の知性(よぶんなあたま)		オート	なし	自身	最大行動値+2
頭		魔獣		オート	なし	自身	最大行動値+1
頭		めだま		オート			1
脚		しっぽ		オート	なし	自身	最大行動値+1
胴		はらわた		オート			
胴		はらわた		オート			
脚		あし		ジャッジ	1	0	妨害 1