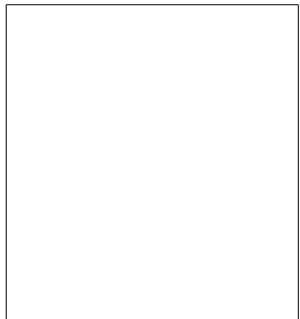


キャラクター名

プレイヤー名



ポジション		享年	
メインクラス		暗示	
サブクラス		寵愛点	0

初期配置	煉獄
最大行動値	9

記憶のカケラ	内容

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

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
頭		カンフー		オート			1
頭		カラテ		オート			2
頭		野生の証明		ジャッジ	2	自身	射程0の対象への自身の肉弾攻撃にのみ宣言可能。攻撃に「連撃2(すでにあれば+2)」を加える。
頭		火事場のクソ力		オート			カウントが5以下のとき、肉弾攻撃判定および切断判定に+1。
頭		怪力		オート			白兵、肉弾ダメージ+1
頭		災禍		ダメージ	2	自身	自身の白兵攻撃に「全体攻撃」を付与する
頭		秘境上等		オート			これを取得した手駒は例外的に「転倒」を持つマニューバを取得、使用できる。1シナリオに1体のみが取得可能。
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
腕		肉体の悪魔		オート			自身の肉弾攻撃判定が大成した場合は、ダメージをさらに1上昇させてもよい。
腕		ジャブ		アクション			肉弾攻撃1、このマニューバを使用した直後の肉弾攻撃判定に+1。
腕		死神		オート			白兵攻撃目出+1
腕		カウンター		ダメージ	2	0-1	防御1。その後、同対象に対して肉弾攻撃2を行ってよい。
腕		KOマウント		アクション	3	0	肉弾攻撃4、攻撃判定に-1
腕		長い腕		オート			肉弾・白兵マニューバの射程を+1してもよい
腕		結晶化		ダメージ	1	自身	「切断」「爆発」「移動」を無効化して良い。1ターンに何度でも使って良い。
腕		ボディチェック		アクション	3	0	肉断攻撃2+転倒。なお、攻撃が命中したなら対象を「移動1」してもよい。
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			
胴		少女山脈		オート			白兵・肉弾攻撃判定および自身の切断判定の出目につねに+1する。自分に対する白兵・肉弾攻撃は判定値5でも命中する(命中部位は自身の任意)。
胴		しんぞう		オート			1
胴		平気		オート			損傷したパーツの効果をターン終了時まで使うことができる。