

キャラクター名  
一松(Shall we dance?)

プレイヤー名

ポジション	ジャンク	享年	
メインクラス	タナトス	暗示	幸福
サブクラス	ステーション	寵愛点	22

初期配置	煉獄
最大行動値	11

記憶のカケラ	内容
路地裏へ	ただ往來を歩いていると突然、何者かの手が觸む。あなたは混乱に陥れ襲へと引きずり込まれる。悲鳴をあげようとした口はすぐに塞がれた。それから何が起きたのか、覚えていない。思い出さないといいのだろうか？
奇病	体があかしい、買ったことのない現状。混乱と困惑と焦燥。早く病院に行かなければ……己の体に訪れた異変に怯えながら、あなたは人の目を避けて病院へ向かう。けれど、これは本当に奇病なのだろうか？
残酷な遊戯	霧が降る夜に目を覚ましては、身に纏った黒い糸が何となく動いていく。それは何なのか？ 糸はあなたの体の中を走り回り、あなたの心の中を駆け巡る。それは何なのか？ 糸はあなたの心の中を駆け巡る。それは何なのか？

能力値	クラス	修正	合計
武装	2	1	3
変異	1	0	1
改造	1	2	3

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
チョコ松	執着	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	あなたは攻撃判定において、パーツが全て損傷した箇所につき修正値+1を得る。
メインクラス		死神		オート	なし	自身	白兵攻撃マニューバの攻撃判定において、出目+1してもよい。
メインクラス		庇う		オート	0	0~1	対象がダメージを受けたダメージを、代わりに自身に受ける。1ターンに何度でも使用可。
メインクラス		肉の盾		ダメージ	なし	自身	ダメージに付随する効果全て(切断や連撃、全体攻撃など)を打ち消す。
サブクラス		失敗作		オート	なし	自身	攻撃判定・切断判定の出目は全て+1される。ただし、バトル中での毎ターン終了時および戦闘終了時、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扱わない。
				オート			
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	なし	自身	最大行動値+1。
頭		発勁		ラピッド	0	0	自身に対しては使用不可。移動1
頭		リミッター		オート	なし	自身	このパーツがバトル中に損傷した時、宣言することで最大行動値に+2してもよい。バトル終了までこの効果は続き、効果中はパーツを修復できない。
				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
腕		短分子繊維		アクション	2	0~1	白兵攻撃 1+切断+連撃 1。
腕		ガントレット		オート	なし	自身	腕のみ、ダメージに対して常に「防御1」。腕部にある白兵・肉弾攻撃マニューバのダメージ+1。
腕		ワイヤーリール		ラピッド	3	0~2	移動 1。
腕		アクセサリ		オート	なし	自身	たからもの
				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			
胴		しんぞう		オート	なし	自身	最大行動値+1。
				オート			
脚		ほね		アクション	3	自身	移動 1