

キャラクター名  
テンガワラ

プレイヤー名  
 

<b>ポジション</b>	ホリック	<b>享年</b>	37
<b>メインクラス</b>	タナトス	<b>暗示</b>	幸福
<b>サブクラス</b>	タナトス	<b>寵愛点</b>	41

<b>初期配置</b>	煉獄
<b>最大行動値</b>	11

記憶のカケラ	内容
62手をつなぐ	誰かの手をつないでいた。相手はわからないけれど、確かに手の中に入った安心感。手に触れることで安心感を得られるなら、世間で今いる仲間とも手をつないでいたい。冷たい手でもぬくもりは感じられるから。
90海岸	打ち寄せる波。白い砂浜。どこまでも広がる海。時は魚が跳ねる。記憶の中にある海。きっと世界がこうなっても海はあるはずだけれど。それは記憶の中と同じ生命に満ちた海だろうか？
26パーティー	懐かしいような気分に襲われる。楽しかった記憶も 思い出したくない記憶も断片的にフラッシュバックし、自分が今共にいる彼らと何らかの距離に所属していた事をうっすらと思出す。
01青い空	
00最終戦争	

能力値	クラス	修正	合計
<b>武装</b>	2	1	3
<b>変異</b>	0	1	1
<b>改造</b>	2	1	3

未練			
対象	種類	狂気点	発狂時ペナルティ
たからもの(鍵)	依存	2 ①②③④⑤	パーツとして所持。破壊で狂気点+1
スズリ	保護	2 ①②③④⑤	
キオケ	友情	3 ①②③④⑤	
ニシムラ	独占	2 ①②③④⑤	
カイザワ	独占	2 ①②③④⑤	
カサギ	嫌悪	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
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
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			
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
				オート			
ポジション		業怒		ダメージ	-	自身	自身が与えたダメージに対してのみ使用可/コストとして任意の未練に狂気点1点を加える。ダメージ+2
メインクラス		死神		オート	なし	自身	白兵戦の攻撃判定において出目+1
メインクラス		殺劇		オート	なし	自身	同カウント内に他の兄弟が攻撃対象とした敵に攻撃判定する際、自身の攻撃判定出目+1、ダメージ+1してよい
サブクラス		無限解体		ダメージ	0	自身	自身がダメージを与えた際のみの使用可能/カウントまで、所有する攻撃マニューバは全て、同対象に使う限りタイミングが「ダメージ」となる
メインクラス		必中		オート	なし	自身	攻撃判定が6の際、任意の個所にダメージ
メインクラス		断罪		ジャッジ	0	自身	自身の白兵攻撃判定にのみ適応/攻撃判定の出目6固定/振り直しなし
頭		カンフー		オート	なし	自身	最大行動値+1
胴		有刺鉄線		ダメージ	0	自身	自身がダメージを与えた際のみ使用可/白兵・肉弾ダメージ+1
腕		単分子繊維		アクション	2	0~1	白兵攻撃+1、切断、連撃1
胴		スチールボーン		オート	1	自身	防御+1、「切断」無効化
脚		スパイク		ダメージ	1	自身	自身がダメージを与えた際のみ使用可/白兵・肉弾+2
腕		ガントレット		オート	なし	自身	腕のダメージに対してのみ防衛+1/腕にある白兵・肉弾攻撃マニューバのダメージ+1
脚		しっぽ		オート	なし	自身	最大行動値+1
				オート			