

キャラクター名  
レーニス

プレイヤー名

|        |      |     |    |
|--------|------|-----|----|
| ポジション  | ホリック | 享年  | 15 |
| メインクラス | タナトス | 暗示  | 喪失 |
| サブクラス  | タナトス | 寵愛点 | 0  |

|       |    |
|-------|----|
| 初期配置  | 煉獄 |
| 最大行動値 | 12 |

| 記憶のカケラ | 内容 |
|--------|----|
| 一人ぼっち  | 53 |
| 父の腕    | 12 |
|        |    |
|        |    |
|        |    |
|        |    |
|        |    |

| 能力値 | クラス | 修正 | 合計 |
|-----|-----|----|----|
| 武装  | 2   | 4  | 6  |
| 変異  | 0   | 1  | 1  |
| 改造  | 2   | 3  | 5  |

| 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  |    | 修羅         |    | ジャッジ  | 効果参照 | 自身  | コストは、あなたは任意の未練に凶器点1点を加える。支援3                                       |
| メインクラス |    | 死神         |    | オート   | 0    | 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 |    | 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使用可。次のカウントまで、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。 |
| サブクラス  |    | 必中         |    | オート   | 0    | 自身  | バトルパートで攻撃判定が「6」の際、任意の箇所にダメージを与えて良い。                                |
| 頭      |    | のうみそ       |    | オート   | なし   | 自身  | 最大行動値+2  |
| 頭      |    | めだま        |    | 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      |    | カンフー       |    | オート   | 0    | 自身  | 最大行動値+1  |
| 頭      |    | アドレナリン     |    | オート   | 0    | 自身  | 最大行動値+1  |
| 頭      |    | ボルトヘッド     |    | ジャッジ  | 1    | 自身  | 支援2  |
| 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      |    | 名刀         |    | アクション | 2    | 0   | 白兵攻撃2+切断、攻撃判定の出目+1   |
| 腕      |    | かた         |    | アクション | 4    | 自身  | 移動1  |
| 腕      |    | 第3の腕（二丁拳銃） |    | アクション | 3    | 0~1 | 射程攻撃2+連撃1  |
| 腕      |    | 斧          |    | アクション | 3    | 0   | 白兵攻撃3  |
| 腕      |    | 芝刈り機       |    | アクション | 3    | 0   | 白兵攻撃3+連撃2  |
| 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「防衛1」。腕部にある白兵・肉弾攻撃マニューバのダメージ+1                       |
| 腕      |    | アサシブレード    |    | ラピッド  | 2    | 0   | 白兵攻撃2+連撃1  |
| 胴      |    | せぼね        |    | アクション | 1    | 自身  | 次の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   | なし   | 0   | なし   |
| 胴      |    | はらわた       |    | オート   | なし   | 0   | なし   |
| 胴      |    | 心臓         |    | オート   | 0    | 自身  | 最大行動値+1  |
| 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   | ジャッジ   |
| 脚      |    | スパイク       |    | ダメージ  | 0    | 自身  | 自身がダメージを与えた際のみ使用可能白兵・肉弾ダメージ+2                                      |