キャラクター名

響

プレイヤー名

ポジション	ジャンク	**享年**	17
メインクラス	タナトス	**暗示**	
サブクラス	タナトス	**寵愛点**	0

初期配置	煉獄
最大行動値	10

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

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
ポジション		奈落への抗い		オート	なし	自身	バトルパートで「奈落」にいる際、全てのアクションマニューバのコストが-1される（最低1）
メインクラス		無限解体		オート	0	自身	自身がダメージを与えた際のみ使用可。次カウントまで、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		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
サブクラス		必中		オート	なし	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		カンフー		オート	なし	自身	最大行動値+1
脚		仕込みブーツ		アクション	2	0	白兵攻撃2、攻撃判定の出目+1
腕		芝刈り機		アクション	3	0	白兵攻撃3+連撃2
胴		ジェットノズル		ダメージ	効果参照	自身	自身がダメージを与えた際のみ使用可。コストとして、あなたは任意の基本パーツを1つ損傷する。白兵・肉弾ダメージ+1（重複不可）。1ターンに何度でも使用してよい
腕		ドリル		アクション	3	0	白兵攻撃2、この攻撃に対して「防御」は全て無効
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
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	1	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	なし	なし	なし
胴		はらわた		オート	なし	なし	なし
脚		ほね		アクション	3	1	移動1
脚		ほね		アクション	3	1	移動1
脚		あし		ジャッジ	1[	0	妨害1