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	ステーシー	**寵愛点**	0

初期配置	煉獄
最大行動値	17

能力値	**クラス**	**修正**	**合計**
武装	2	1	3
変異	1	2	3
改造	1	5	6

記憶のカケラ	内容
路地裏へ	ただ住家を歩いていると突然、何者かの手が掴む。あなたは路肩に路地裏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。思い出せない方がいいのだろうか？
奇病	体がおかしい。聞いたことのない症状。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、これは本当に病気なのだろうか？
残酷な遊戯	最高な幸福の生活におおだ、飽き足り~ｘのみ入れるって退屈でいる時、まるで幼稚のようにゲラゲラとｘのみで遊ぶ、itit. ちんぐりがえし25ｘ、最高傑作するかなにって、それはこの幼稚園でいるｘのｘ。見ってるってお前に対する「見とけ」という私の愛をそれでやりｘｘでいるだけのｘｘ。

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
チョロ松	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、代わりに自身が受ける。1ターンに何度も使用可。
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。
メインクラス		平気		オート	なし	自身	バトルパートにおいて、パーツを損傷しても、ターン終了までそのマニューバは使用できる。
メインクラス		刹那		オート	なし	自身	バトルパートで、攻撃マニューバで使用した際、自身以外は「ラピッド」「ジャッジ」でマニューバを使用できない。
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とされる。ただし、バトルパートでの当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		よぶんなあたま		オート	0	自身	最大行動値+2。
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パート中に損傷した時、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。
頭		アドレナリン		オート	0	自身	最大行動値+1。
頭		エナジーチューブ		オート	0	自身	最大行動値+2. 装備箇所にダメージを受けた際、あなたは任意の基本パーツ1つを追加で損傷しなくてはならない。
				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		アクセサリー		オート	なし	自身	たからもの
腕		けもみみ		オート	0	自身	最大行動値+1。このパーツを行動判定で使用した際、大失敗してもこのパーツは損傷しない。
				オート			