

キャラクター名
ベクター

プレイヤー名

ポジション	ホリック	享年	
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	12

記憶のカケラ	内容

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

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		加速する狂気		オート	なし	自身	BPで発狂状態の未練がある場合、攻撃判定+1
メインクラス		死神		オート	なし	自身	白兵マニューバの攻撃判定において出目+1してもいい
メインクラス		災禍		ダメージ	2	自身	自身が白兵攻撃を与えた時、「全体攻撃」の効果を得る。自身はダメージ適応外。
メインクラス		無限解体		ダメージ	0	自身	自分が発狂した時に使用し、発狂したままの状態で次のターンまで行動できる。発狂したままの状態で行動している間はダメージ適応外。
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		リミッター		オート	なし	自身	BP中に損傷した時、最大行動値+2
頭		カンフー		オート	なし	自身	最大行動値+1
頭		よぶんなあたま		オート			最大行動値+2（損傷したら修復不可）
頭		アクセサリー		オート			たからもの。ドンキイヤリング
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		スパイク		ダメージ	1	自身	自身がダメージを与えたとき、白兵・肉弾ダメージ+2
腕		ジョギリ		アクション	3	0	白兵4、攻撃判定出目+1
胴		せぼね		アクション	1	自身	同ターン次カウント使用マニューバ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		あし		ジャッジ	1	0	妨害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		仕込みブーツ		アクション	2	0	白兵2、攻撃判定の出目+1