キャラクター名

マイク･モートン

プレイヤー名

ポジション	ホリック	**享年**	11
メインクラス	タナトス	**暗示**	喪失
サブクラス	ロマネスク	**寵愛点**	0

初期配置	煉獄
最大行動値	11

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

記憶のカケラ	内容
買い物	いろんな商品を手にとって。ショーウインドウを眺めて。財布の中身を何度も確認しながら。楽しい買い物の時間。その時そばにいたのは誰だったろう。とても楽しかった。
明日	明日になれば。明日。明日。明日。何かしなきゃいけなかったのに。明日は大切な日なのに。おかしい。おかしい……おかしい。もう随分経ったはずなのに……いつまで待っても、あの次の日がきてくれない。

未練

対象	種類	狂気点		発狂時ペナルティ
たからもの	依存	2	①②③④⑤	パーツとして所持。破壊で狂気点+1
ポストマン	信頼	3	①②③④⑤	
探鉱者	独占	3	①②③④⑤	
傭兵	尊敬	2	①②③④⑤	
占い師	憧憬	3	①②③④⑤	
魔トカゲ	依存	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	バトルパートで発狂状態の未練がある際、攻撃判定＋1
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		死の舞踏		ジャッジ	0	自身	攻撃判定のサイコロを振りなおす
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	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。バトルパート終了までこの効果は続き、効果中はこのパーツを修復できない
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		火炎ビン		アクション	2	0～1	砲撃攻撃1＋爆発＋連撃1、攻撃判定の出目－1
腕		ショットガン		アクション	2	0～1	射撃攻撃1＋爆発、攻撃判定の出目＋1
胴		せぼね		アクション	1	自身	同ターン内の次カウントで使うマニューバ1つのコスト－1(最低0)する
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
頭		ボルトヘッド		ジャッジ	1	自身	支援2
メインクラス		殺劇		オート	なし	自身	バトルパートで、同カウント内に他の姉妹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
				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
脚		パイルバンカー		アクション	2	0	白兵攻撃2、この攻撃に対して「防御」は全て無効。なお、攻撃が命中したなら対象を「移動1」してもよい
胴		本		オート	なし	なし	たからもの。バトルパート終了時、任意の未練1つを選んで狂気点を1点減らす。このパーツは損傷時に所持パーツから取り除く