

キャラクター名  
□□□□□□□□□□

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 | 9  |

| 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  |
| 頭     |    | 残酷に、冷酷に  |    | アクション | 2    | 0~2 | 対象ドールの「くろ」への未練を「嫌悪」に変更する。戦闘終了後に未練は元に戻る。   |
| 頭     |    | 超知覚領域    |    | オート   | なし   | 自身  | 全ての判定に出目+1。「妨害」「移動」「転倒」   |
| 頭     |    | 死神       |    | オート   | なし   | 自身  | 白兵攻撃の出目+1   |
| 頭     |    | のうみそ     |    | オート   |      |     | 2   |
| 頭     |    | めだま      |    | オート   |      |     | 1   |
| 頭     |    | 空想存在     |    | オート   | なし   | 自身  | 最大行動値+2   |
| 頭     |    | 終わりなき悪夢  |    | オート   |      |     | 最大行動値+2   |
| 頭     |    | 終わりなき後悔  |    | オート   |      |     | 最大行動値+2   |
| 頭     |    | 終わりなき終わり |    | オート   |      |     | このパーツが損壊した時、自身を舞台から取り除き、予め用意した別の手駒を重エリア化隣接したエリアに配置する。合計得意点は手駒本来の半分になる                       |
| 頭     |    | 君を作ったのは僕 |    | ジャッジ  | 効果参照 | 0~1 | コストの代わりに、自身は任意のパーツを2つ破壊する。判定の結果は判定値に異ならず「判定値6（いかなる効果も受けない）」として処理する。                         |
| 頭     |    | 処置       |    | ラピッド  | 0    | 自身  | 基本パーツ1つ修復。  |
| 頭     |    | 執着       |    | オート   | なし   | 自身  | パーツが破損してもターンの終了時まで使用可能  |
| 頭     |    | いつでも一緒   |    | オート   | なし   | 自身  | 特定のガジェット1種を「更け手」とし、同エリアにいるなら「更け手」は「移動」「転倒」「爆発」の効果を増加し、あなたが「移動」「設置の発見」した際に「更け手」も同じエリアに設置される。 |
| 頭     |    | 償い       |    | オート   | なし   | 自身  | あなたと「くろ」が同じエリアにいれば、「いつ」を破壊したマニューバが宣言された際に対象を、あなたに変更可能。（あなたを対象として不適切なら、そのマニューバは無効化）          |
| 頭     |    | 認識阻害     |    | オート   | なし   | 自身  | バトルパーツにおいて攻撃を受けた際、敵が大成功で無ければ、命中判定を任意に決めてよい。   |
| 頭     |    | 庇う       |    | ダメージ  | 0~1  | 0   | 対象が受けるダメージを自身が受ける。  |
| 頭     |    | 亡者の狂乱    |    | オート   | なし   | 自身  | 全損している箇所1つにつき出目+1   |
|       |    |          |    | オート   |      |     |   |
| 腕     |    | ハウリング    |    | ダメージ  | 0    | 自身  | 使用済みの「ラピッド」「ジャッジ」「ダメージ」マニューバを1つ際しよう可能にする。   |
| 腕     |    | 蠢く肉片     |    | ジャッジ  | なし   | 0~2 | ダメージを受けているときのみ使用可能。妨害3  |
| 腕     |    | くろの為に    |    | ジャッジ  | 参照   | 0~1 | コストとして自身の基本パーツ1つ損傷。支援2か妨害2.   |
| 腕     |    | 崩れゆく体    |    | ダメージ  | 参照   | 自身  | コストとして自身の基本パーツ1つ損傷。白兵、肉弾攻撃ダメージ+1。1ターンに何度でも使用可能。   |
| 腕     |    | 鉄片       |    | アクション | 2    | 0   | 白兵攻撃1+爆発  |
| 腕     |    | 空間拡張     |    | オート   | なし   | 自身  | 白兵、肉弾攻撃の射程+1  |
| 腕     |    | 割れたカルテ   |    | ダメージ  | 0    | 自身  | 防御1+爆発無効  |
| 腕     |    | 硬質化      |    | オート   | なし   | 自身  | 腕のみ防御1。白兵、肉弾攻撃のダメージ+1   |
| 腕     |    | 断罪       |    | ジャッジ  | 0    | 自身  | 出目を「6」に固定する。  |