

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		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		よぶんなあたま		オート			最大行動値+2
頭		戦乙女		オート			最大行動値+2
頭		狂気の舞踏		オート	なし	自身	舞台上のドールの発狂している未練1つにつき最大行動値+1
頭		見えざる触手		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無関係。「判定値6(いかなる効果も受けない)」として処理する。
頭		平気		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		異形存在		オート	なし	自身	バトルパート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		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「ラビット」「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		ジェットノズル		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ターンの何れでも使用可能。
腕		釘バッド		アクション	2	0	白兵攻撃1+爆発
腕		ながいうで		オート	なし	自身	白兵、肉弾攻撃の射程+1
腕		ガントレット		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。
腕		怪力		オート	なし	自身	白兵、肉弾攻撃のダメージ+1
				オート			
胴		白衣		ダメージ	0	自身	防御2
胴		やぶれひまく		ダメージ	0	自身	防御2
胴		肉の盾		ダメージ	0	0~1	ダメージに付随する効果全て無効にする。
胴		失敗作		オート	なし	自身	攻撃、切断判定出目+1、戦闘、ターン終了時、任意のパーツ1つ破壊
胴		しんぞう		ダメージ	なし	自身	最大行動値+1
胴		リフレックス		オート	なし	自身	最大行動値+1