キャラクター名

みつき

プレイヤー名

ポジション	コート	**享年**	15
メインクラス	タナトス	**暗示**	渇望
サブクラス	レクイエム	**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	3	0	3
変異	0	0	0
改造	1	1	2

記憶のカケラ	内容
手をつなぐ	確かと手をつないでいた。相手はわからないけれど、確かに手の中にあった安 心感。手に触れることで安心を得られるなら、せめてついる仲間ともつないでいたい。冷たい手 でもぬくもりは感じられるから。
日常	退屈だけどあたたかくて、変わりばえしないけれど幸せな日常。そんな日々がきっと いつまでも続くと思っていたのだけれど……気がつけばこんな体で、こんな世界で…何があった のだろう。

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
ちょうせん	信頼	3	①②③④⑤	
あまてらす	信頼	3	①②③④⑤	
ジャック	独占	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		先読み		オート	1	0〜1	対象が次に使う「アクション」のコストを-1（最低0）する。
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置いて、出目+1してもよい。
メインクラス		殺劇		オート	なし	自身	バトルパートで、攻撃マニューバを使用した際、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		集中		ラピッド	2	自身	以後、ターン終了まであなたの攻撃判定の出目+1
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		ボルトヘッド		オート	なし	自身	支援2
頭		八勁		ラピッド	0	0	自身に対しては使用不可。移動1
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		名刀		アクション	2	0	白兵攻撃2+切断、攻撃判定の出目+1
胴		あおいろのがらすだま（壊れた部品）		オート			たからもの。バトルパート終了時、任意の未練1つを選んで狂気店を1店減らす。このパーツは損傷時に所持パーツから取り除く
胴		せぼね		アクション	1	自身	次カウントで使うマニューバ 1 つのコスト-1
胴		はらわた		オート			
胴		はらわた		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
頭		リフレックス		オート	なし	自身	最大行動値+1