キャラクター名

ちょうせん

プレイヤー名

ポジション	ホリック	**享年**	10
メインクラス	タナトス	**暗示**	罪人
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

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

記憶のカケラ	内容
ネクロマンサー	あなたをこんな体に変えた[あいつ]について、ほんの少しだけ覚えている。感謝を感じたりするものだろうか?[あいつ]にとって、明らかにあなたは玩具だったというのに。
歌	どんな由来があるのかも分からないけれど、あなたは1つ歌を覚えている。気がつけばロずさんだりハミングしたり、時々ちょっと歌詞を変えたり。たった1つの歌だけど、あなたにとっては大切なものだ。

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
みつき	執着	3	①②③④⑤	
あまてらす	執着	3	①②③④⑤	
ジャック	信頼	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	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		無限解体		ダメージ	0	自身	自身がダメージを与えた際のみ使用可。次カウントまで、所有する攻撃マニューバはすべて、同対象に使う限りタイミングが「ダメージ」となる
メインクラス		災禍		ダメージ	2	自身	自身が与えた白兵攻撃にのみ使用可。「全体攻撃」の効果を得る。これによって自身がダメージを受けることはない。
サブクラス		必中		オート	なし	自身	バトルパートで攻撃判定値が「6」の際、任意の箇所にダメージを与えてもよい。
頭		めだま		オート			1
頭		めだま		オート			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、降下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		スパイク		ダメージ	1	自身	自身がダメージを与えた際のみ使用可。白兵・肉弾ダメージ+2
腕		ジョギリ		アクション	3	0	白兵攻撃4、攻撃判定の出目+1
腕		斧		アクション	3	0	白兵攻撃3
腕		うまのぬいぐるみ（ぬいぐるみ）		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。
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
脚		仕込みブーツ		アクション	2	0	白兵攻撃2、攻撃判定の出目+1