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	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

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		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
				オート			
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
				オート			
胴		せぼね		アクション	1	自身	同ターン次に使用するマニューバのコスト-1(最低0)
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
				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
				オート			
ポジション		修羅		オート	効果	自身	コストとして任意の未練に狂気点1点を加える 支援3
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の出目に+1してもよい
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 この効果で自身がダメージを受けることはない
サブクラス		最高の戦友		ラピッド	1	自身	自身の損傷中の「白兵攻撃」か「射撃攻撃」の効果を持つパーツ1つを損傷前の状態に戻してもよい
				オート			
頭		カンフー		オート	なし	自身	最大行動値+1
腕		棺桶		ダメージ	2	自身	防御2 戦闘終了時壊れてなければ自身の損傷している任意のパーツ2つ選んで損傷前の状態に戻してもよい
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
頭		アドレナリン		オート	なし	自身	最大行動値+1
脚		はりつき		アクション	3	自身	移動1 この移動に対して「移動妨害」は全て無効