

キャラクター名
たいかい

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	バロック	寵愛点	67

初期配置	煉獄
最大行動値	13

記憶のカケラ	内容

能力値	クラス	修正	合計
武装	1	2	3
変異	2	2	4
改造	1	2	3

未練			
対象	種類	狂気点	発狂時ペナルティ
MISSHA	信頼	2	①②③④⑤ 戦闘力は確かだ。相棒である以上、信頼に足る。
あやた	保護	2	①②③④⑤ 俺が護らないと。俺がいてこそあやただから、俺が護ってやらないと。すぐ無茶をするし、がむしやらに戦うから、護ってやらないとすぐ倒れちゃうんだから。
たいじろう	依存	3	①②③④⑤ たったひとつの拠り所。失った後に気づいた唯一の支え。もうどこにもいない。そう思い出すたびに虚しくなる。
白衣(たからもの)	依存	3	①②③④⑤ 拠り所の欠片。アンタはもう御免だと言うだろうが、それでも俺が戦場に引きずり込んでやる。
		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		業怒		ダメージ	効果参照	自身	ダメージ+2(狂気点1点を加える)
メインクラス		殺劇		オート	なし	自身	同カウント内に他の仲間が攻撃対象とした敵に攻撃判定する際、自身の攻撃判定+1、ダメージ+1
メインクラス		断罪		ジャッジ	0	自身	自身の白兵攻撃判定においてのみ使用可能。攻撃判定のサイコロ出目は「6」となり、いかなる効果も振り直しはできなくなる
サブクラス		怪力		オート	なし	自身	肉弾・白兵攻撃ダメージ+1
		戦術拡充(歪極)		オート	なし	自身	レベル3変異パーツを追加で1つ獲得
		自暴自棄(衝動)		オート	効果参照	自身	1ターンに1回、自身が使用するマニューバの宣言時、通常のコストを支払う代わりに、任意の未練に狂気点1点を加えることでコストとしてもよい
		自壊(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
		殺意の傀儡(手負いの獣)		オート	なし	自身	あなたは攻撃判定において、パーツが全て損傷した箇所1つにつき修正+1を得る
		死神		オート	なし	自身	白兵攻撃マニューバの出目+1
				オート			
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
頭		いんせきらっか		アクション	5	0~2	前回のエリアブを差渡し、そこにいる対象最大体に肉弾攻撃。この攻撃が命中したなら攻撃判定は行動判定(+3)を行う。この判定に失敗した者は状態異常【どろだらけ】になる。
頭		体術(カンフー)		オート	なし	自身	最大行動値+1
頭		機敏(けもみみ)		オート	なし	自身	最大行動値+1。このパーツを使用した時の行動判定が大失敗でもこのパーツは損傷しない
頭		狂気懐柔(アンテナ)		オート	なし	自身	戦闘中の1ターンにつき1回だけ、コストの代わりに加えられる狂気点1点を無効化できる
頭		戦々怵々(きもちいいくすり)		ダメージ	1	自身	自身がダメージを受けた際のみ、任意の未練から狂気点-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
腕		えいゆうのつるぎ(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		蹂躪(有刺鉄線)		ダメージ	0	自身	白兵・肉弾ダメージ+1(自分がダメージを与えた時のみ使用可)
				オート			
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	なし	なし	なし