キャラクター名

ドライ

プレイヤー名

ポジション	ホリック	**享年**	17
メインクラス	タナトス	**暗示**	罪人
サブクラス	ステーシー	**寵愛点**	0

初期配置	煉獄
最大行動値	10

能力値	**クラス**	**修正**	**合計**
武装	2	1	3
変異	1	0	1
改造	1	0	1

記憶のカケラ	内容
日常	
故郷	

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			2
頭		めだま		オート			1
頭		あご		アクション	2	0	肉弾攻撃 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
胴		せぼね		アクション	1	自身	次カウントで使うアクション 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
ポジション		加速する狂気		オート	-	自身	BPで発狂状態の未練がある場合、攻撃判定+1
メインクラス		殺劇		オート	-	自身	味方が攻撃した相手に対して攻撃した際、攻撃判定+1及びダメージ+1
メインクラス		死神		オート	-	自身	白兵攻撃判定+1
サブクラス		失敗作		オート	-	自身	攻撃及び切断判定の出目+1/BP及びターン終了時、任意のパーツを一つ破損
腕		単分子繊維		アクション	2	0	白兵1+切断+連撃1
頭		ジェットノズル		ダメージ	任意の基本パーツ	自身	自信がダメージを与えた時、白兵・肉弾D+1/再利用可能
腕		スパイク		ダメージ	1	自身	白兵・肉弾D+2
頭		カンフー		オート	-	自身	1
胴		しんぞう		オート	-	自身	1
腕		バスケット		オート			