

キャラクター名  
ひらお

プレイヤー名



ポジション	コート	享年	
メインクラス	タナトス	暗示	
サブクラス	タナトス	寵愛点	64

初期配置	煉獄
最大行動値	10

記憶のカケラ	内容

能力値	クラス	修正	合計
武装	2	0	2
変異	0	0	0
改造	2	2	4

未練			
対象	種類	狂気点	発狂時ペナルティ
楽 日和	保護	3 ①②③④⑤	世界一面白い芸人になるまで死なせない。それが相方なりの支え方だ。
		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
ポジション		先行ツッコミ(看破)		ラピッド	0	0~3	対象の「ラピッド」「ダメージ」「ジャッジ」マニューバ1つの効果を打ち消す
メインクラス		シバキ倒し(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全て、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		相方の流儀(死神)		オート	なし	自身	白兵攻撃マニューバの攻撃判定出目+1
サブクラス		当たり判定◎(必中)		オート	なし	自身	攻撃判定値が「6」の際、任意の個所にダメージを与えてよい
		優れた身体能力(時計仕掛け)		オート	なしなし	自身	レベル3改造パーツを追加で1つ取得する。このパーツは強化値に縛られず、修復することも可能である
		しっかりしろーッ!!(憎まれ役)		オート	効果参照	効果参照	他の戦士が、狂気判定に失敗または大失敗した際、その結果を成功に変えてもよい。結果を変更したなら、あなたは任意の未練に狂気点1点を加える。
		火事場のバカ力(怪力)		オート	なし	自身	肉弾・白兵攻撃におけるダメージ+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		フレア		アクション	5	0~2	前回のエリア1つを指定し、そこにいる対象最大3体に砲撃攻撃。この攻撃が命中したなら攻撃判定は行動判定+3を行って、この判定に失敗した者は状態異常「ブラインド」になる。
頭		戦闘慣れ(カンフー)		オート	なし	自身	最大行動値+1
頭		いい加減にしろー!!(発勁)		ラピッド	0	0	移動1。自身に対しては使用不可
頭		手加減(リミッター)		オート	なし	自身	このパーツがバトル中に変更した時、宣言することで最大行動値に+2。バトル終了までこの効果は続き、効果中はこのパーツを修復できない
頭		姦し兔(ボイスエフェクト)		ラピッド	2	0~2	対象の戦士1人と対話判定を行ってよい。
				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		巨大ハリセン(パイルバンカー)		アクション	2	0	白兵攻撃2。この攻撃に対して「防御」は全て無効。なお、攻撃が命中したなら対象を「移動1」してもよい
腕		はっ倒し(アサシンプレード)		ラピッド	2	0	白兵攻撃2+連撃1
				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
胴		はらわた		オート	なし	なし	なし
胴		ナニしとんじゃーッ!!(どろどろ)		ダメージ	1	0~1	自身がダメージを受けた際、そのダメージを与えた対象にのみ使用可。肉弾攻撃2。