キャラクター名

アシュリー・バーナウト

プレイヤー名

ポジション	ジャンク	**享年**	35
メインクラス	タナトス	**暗示**	反転
サブクラス	タナトス	**寵愛点**	0

初期配置	煉獄
最大行動値	14

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

記憶のカケラ	内容
子供	故郷に残してきてしまった、オレの大切な宝物
少年兵	そう、ちょうどこのくらいになるかなあ？

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			行動値2
頭		めだま		オート			行動値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
ポジション		精神決壊		オート			自身が精神崩壊状態の場合あらゆる攻撃、移動マニューバの宣言が出来ない
ポジション		身軽		オート			行動値２、宝物が損傷しても狂気点が追加されず宝物で狂気点が回復しない
メインクラス		裁きの丘		アクション		自身	白兵攻撃アクションマニューバ2~3個選びコストとしてその個数だけ行動値を減らす、選んだ武器をコスト0で使用してよい、その際連撃の効果は失われる。
メインクラス		空中浮遊		オート			行動値２、移動マニューバのコスト+1
メインクラス		概念崩壊		オート			自身の持つ攻撃マニューバはあらゆる攻撃タイプを持つ
脚		レザーブーツ		オート			行動値1
腕		ショットガン		アクション			射撃攻撃1+爆発+出目+1
腕		ランチャー		アクション			砲撃攻撃4+爆発
腕		指輪		オート			もうどの指につけていたかも覚えていないが、内側に二人分のイニシャルが入ったプラチナの指輪