


プレイヤー名 \_\_\_\_\_



ポジション		享年	17
メインクラス	タナトス	暗示	喪失
サブクラス	タナトス	寵愛点	34

<b>初期配置</b>	煉獄
<b>最大行動値</b>	17

能力値	クラス	修正	合計
武装	2	1	3
変異	0	0	0
改造	2	4	6

記憶のカケラ	内容
パーティー	友達が集まり、家族が揃い、とてもとても楽しいパーティーの記憶。間違いない幸せの時間。それはとても幸せだったけれど、それだけに思ひ出すごとに、あなたを今との落差で苛んでいく。
遊園地	家族で？友達で？恋人同士で？とても楽しい場所がい、別世界のような遊園地の記憶。色とりどりの道具、幸せそうな人たち、あの日はどこへ行ったんだろう？あの日の顔はまだあるのだろうか？
破滅	
背中	
契約	

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
エナ	独占	3	①②③④⑤	
レター	信頼	3	①②③④⑤	
ルト	対抗	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		魔女		オート	なし	自身	あなたの任意の強化点+1、あなたのメインクラスとサブクラスが共に「サイケデリック」である場合、更に任意の強化点を+1する。
ポジション		ケテル☆0		オート	なし	自身	あなたの「アクション」の「コスト-X」(X=難度点÷150(切り上げ))効果量、コスト減少共に最低1。更に1ターンに1度攻撃のダメージに「全体攻撃」を付与して良い。
ポジション		展開		ラピッド	2	0-1	「対象の次に宣言する「アクション」のコストを+2する。」または「対象が次に宣言する攻撃「アクション」のコストを-2する(最低0)。」
ポジション		ストライカー☆0		オート	なし	自身	あなたの攻撃出目、ダメージ+X [X=寵愛点÷100(切り上げ)] (最低1)
ポジション		突破		ダメージ	0	0-2	対象の「ダメージ」を1つ無効化にする。突破はマニューバの効果で打ち消されない。
				オート			
メインクラス		弾丸式召還法		ラピッド	3	参照	弾丸式召還法は、あなたのメインクラスとサブクラスが共に「サイケデリック」である場合、更に任意の強化点を+1する。
メインクラス		数理召還		アクション	3	参照	数理召還は、あなたのメインクラスとサブクラスが共に「サイケデリック」である場合、更に任意の強化点を+1する。
サブクラス		灰の弾倉		オート	なし	自身	あなたの「アクション」の「コスト-X」(X=難度点÷150(切り上げ))効果量、コスト減少共に最低1。更に1ターンに1度攻撃のダメージに「全体攻撃」を付与して良い。
サブクラス		数の妙技		オート	なし	自身	超過（魔素1）：あなたは装填の際、自身が振ったサイコロの出目を+1かー1してもよい。
メインクラス		探査要請		オート	なし	自身	※戦術教本 あなたはアドベンチャーパートでも【かーくん】の効果を活用してよい。
メインクラス		装填要求		ラピッド	3	自身	※戦術教本Ⅱ 装弾(1)：あなたは灰の弾倉に装弾(3)する。【参照不可】
				オート			
頭		のうみそ		オート			1
頭		めだま		オート			1
頭		あご		アクション	2	0	肉弾攻撃1
頭		戦術教本		オート	なし	自身	あなたは装弾(1)の効果を最大まで発揮してよい。ただし、この効果は、装弾(1)を最大まで発揮してはならない。この「あご」は「めだま」として扱う。
腕		召喚銃(ダブルバレル)		アクション	2	0~2	射撃攻撃3 超過（電力1） 射撃攻撃3+連撃1
頭		戦術教本Ⅱ(かくしもち)		オート	なし	参照	あなたが持つコスト2以下の武装パーツ1つを選択する。このマニューバの効果は選択したマニューバとなる。
頭		びっくりなさい!(シャークフェイス)		オート	なし	自身	あなたの攻撃が大成功したとき、対象は「転倒」する。
頭		おっどあい		オート	なし	自身	最大行動値+1。このパーツは[めだま]であるとして扱う。
				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	次カウントで使うマニューバ1つのコスト-1