キャラクター名

サンダークラップ

プレイヤー名

ポジション	ジャンク	**享年**	20
メインクラス	タナトス	**暗示**	
サブクラス	レクイエム	**寵愛点**	0

初期配置	煉獄
最大行動値	9

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

記憶のカケラ	内容
水	透き通る水の底。とても綺麗で、行ってみたいけど。自分のからだでは
最終戦争	核戦争始まり、世界の終わり

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
シン　アスカ	恋心	3	①②③④⑤	
ケル	嫌悪	3	①②③④⑤	
ザビーネ・シャル	執着	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
腕		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「防禦」は全て無効なお、攻撃が命中したなら対照を「移動1」して良い
胴		ジム投擲		アクション	3	0～1	砲撃攻撃2+爆発+全体攻撃、攻撃判定の出目-1
頭		EXAMシステム、スタンバイ		ダメージ	1	自身	自身がダメージを受けたのみ使用可。任意の未練から狂気点-1してよい
脚		グリフォンビームブレイド		アクション	2	0	白兵攻撃1＋切断＋連撃1
腕		パンツァーアイゼン		ラピッド	3	0～2	移動1
腕		手鏡		オート			このパーツが損傷したとき、狂気度を1増やす
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		足掻く		オート	なし	自身	狂気点を使って判定を振り直す時出目が+1
メインクラス		死神		オート	なし	自身	白兵攻撃マニューバの攻撃判定において、出目+1してもよい
サブクラス		集中		ラピッド	2	自身	以後、ターン終了後まであなたの攻撃判定の出目+1
メインクラス		無限解体		ダメージ	0	自身	自身がダメージを与えた時のみ使用可能。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。
サブクラス		魔弾		オート	なし	自身	バトルパートで射撃攻撃マニューバの最大射程を+1していい