キャラクター名

プレイヤー名

ポジション		**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**	0

初期配置	煉獄
最大行動値	11

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

記憶のカケラ	内容

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				オート			
メインクラス		二刀流		オート	なし	自身	戦闘開始時、腕部にある白兵攻撃パーツを2つ選び、片方は使用できず、片方には「連撃+1（最大1）」を加える。この効果は選んだパーツが損傷するまで有効
メインクラス		大振り		オート	なし	自身	あなたが所持する白兵攻撃マニューバのコスト+1、ダメージ+1。この効果によって増加したコストは他のマニューバの効果により減少させられない。
サブクラス		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
腕		双剣		アクション	3	効果	あなたはアクションタイミングで使用可能な、装備の白兵攻撃パーツをニつ選択して使用してよい（同じ名前のマニューバは1回のみ）。この効果で使用した場合、その攻撃判定の出目-1、ダメージ-1。
腕		柳葉刀		アクション	3	0	白兵攻撃3+切断
腕		大槌		アクション	5	0	白兵攻撃3＋爆発
		エナジーチューブ		オート	なし	自身	最大行動値+2。装備箇所にダメージを受けた際、あなたは任意の基本パーツ1つを追加で損傷しなくてはならない。
腕		クロー		アクション	2	0	白兵攻撃1+爆発
				オート			