キャラクター名

プレイヤー名

ポジション	ジャンク	**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		死中活性		オート	なし	自身	バトルパートにおいて、狂気点による振り直し を行う際、代わりに基本パーツを 1 つ損傷して 振り直しを行ってもよい。
メインクラス		スタイル：後の先		オート	1	自身	自身と同じエリアにいる対象が攻撃マニューバを使用した際、その対象に元のマニューバ名に「刀」を含むパーツ1つをラピッドで使用してよい。
メインクラス		二刀流		オート	なし	自身	戦闘開始時、腕部白兵攻撃パーツふたつを選ぶ。片方は使用できず、片方に連撃+1。この効果は選んだパーツが損傷するまで有効。
サブクラス		尖兵		アクション	1	自身	移動1。この移動は、奈落方向への移動しかできない。このマニューバの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。
腕		短刀		アクション	1	0	白兵攻撃0＋切断
脚		レザーブーツ		オート	なし	自身	1
腕		居合刀		アクション	2	0	白兵攻撃1＋切断、出目+1。ラピッドで使用したとき、コスト1で使用してよい。
頭		スイッチ		ジャッジ	0	自身	支援1
胴		ターボエンジン		オート			最大行動値＋[経過ターン数]