

キャラクター名  
ポン子（仮）

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	渴望
サブクラス	ステーション	寵愛点	0

初期配置	煉獄
最大行動値	11

記憶のカケラ	内容
ひきこもり (48)	
銃声 (50)	

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

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
				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
胴		はらわた		オート			
胴		はらわた		オート			
				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
				オート			
腕		名刀		アクション	2	0	白兵2+切断、攻撃判定の出目+1
頭		有刺鉄線		ダメージ	0	自身	白兵・肉弾ダメージ+1
頭		カンフー		オート	なし	自身	行動値+1
胴		あるびの		ジャッジ	1	0-1	支援 1
頭		アドレナリン		オート	なし	自身	行動値+1
メインクラス		死神		オート	なし	自身	白兵攻撃の判定において、出目+1してもよい。
メインクラス		災禍		ダメージ	2	自身	自身の白兵攻撃に全体攻撃を追加。自身にダメージは入らない。
サブクラス		失敗作		オート	なし	自身	攻撃・切断判定+1。ターン終了時と戦闘終了時に任意のパーツを一つ損傷する。
胴				オート			たからもの