キャラクター名

火神大我

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**	絶望
サブクラス	タナトス	**寵愛点**	20

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	0	2
変異	0	2	2
改造	2	0	2

記憶のカケラ	内容
78　買い物	いろんな品物を手にとって…ショーウィンドウを眺めて。財布の中身を何度も確認しながら、楽しい買い物の時間。その時そばにいたのは誰だったろう…とても楽しかった、そんな記憶。
71　会話	友人とのなにげない会話を思い出す。流行のこと、天気のこと、キライな人のこと、好きな人のこと、恋のこと。今になればどうでもいい雑談だけれど、思い出すと、懐かしくて涙がこぼれてくる……。

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
黒子	恋心	3	①②③④⑤	
緑間	信頼	3	①②③④⑤	
高尾	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
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
頭		ネックレスリング		オート			
脚		仕込みブーツ		アクション	2	0	白兵攻撃2、 攻撃判定の出目+1
腕		日本刀		アクション	2	0	白兵攻撃1+切断
胴		おとこのこ		オート	0	自身	対話判定において、判定出目+1してもよい
胴		しんぞう		オート	0	自身	最大行動値+1
頭		リフレックス		オート	0	自身	最大行動値+1
腕		シザーハンズ		アクション	2	0	肉弾攻撃1+切断
ポジション		足掻く		オート	0	自身	狂気点を使って判定を振りなおす際、出目が+1される。
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際のみ使用可。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。
メインクラス		死神		オート	0	自身	白兵攻撃マニューバの攻撃判定において、出目+1してよい。
サブクラス		殺劇		オート	0	自身	バトルパートにおいて、同カウント内に他の姉妹が攻撃対象とした敵に攻撃判定する際、自身の攻撃判定出目+1、ダメージ+1してよい。