

キャラクター名
メタリカ

プレイヤー名

ポジション	ホリック	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	13

記憶のカケラ	内容
17「」	
69「」	
β 50「ロボット」	
α 48「目撃」	

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

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
セイカ	依存	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
ポジション		奈落の引力		オート	なし	自身	バトルにおいて、現在位置から「奈落」方向への移動マニューバを自身を対象として宣言する際、そのマニューバのコストが1(固定)される。
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。
メインクラス		必中		オート	なし	自身	バトルパートで攻撃判定値が「6」の際、任意の場所にダメージを与えてよい。
サブクラス		断罪		ジャッジ	0	自身	自身の白兵攻撃判定においてのみ使用可能。攻撃判定のサイコロ出目は「6」となり、いかなる効果でも振り直しはできなくなる。
頭		のうみそ		オート	なし	自身	最大行動値+2
頭		めだま		オート	なし	自身	最大行動値+1
頭		あご		アクション	2	0	肉弾攻撃+1
頭		アドレナリン		オート	なし	自身	最大行動値+1
頭		カンフー		オート	なし	自身	最大行動値+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	妨害+1
腕		かた		アクション	4	自身	移動+1
腕		単分子繊維		アクション	2	0~1	白兵攻□1+切断+連撃1
腕		棺桶		ダメージ	2	自身	このパーツが戦闘終了時に破壊されていなければ、自身の負傷している任意のパーツ2つを選んで損傷前の状態に戻してもよい。
腕		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		人形		オート			たからもの
胴		せぼね		アクション	1	自身	同ターン内の次カウントで使うマニューバのコストを0にする。
胴		はらわた		オート	なし	なし	
胴		はらわた		オート	なし	なし	
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
メインクラス		災禍		ダメージ	2	自身	白兵攻撃
頭		ひんどめ		オート			
腕		火炎瓶		オート			
メインクラス		無限解体		オート			