キャラクター名

ギギ(本名不明)

プレイヤー名

ポジション	ホリック	**享年**	16
メインクラス	タナトス	**暗示**	陥穿
サブクラス	レクイエム	**寵愛点**	0

初期配置	煉獄
最大行動値	9

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

記憶のカケラ	内容
二重人格	
ESP明晰夢	

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		自身	2
頭		めだま		オート		自身	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		仮面の奥の狂気		ジャッジ	参照	自身	パーツひとつまたは狂気点一点をコストとする代わりに、支援2またはサイコロを振り直してよい
ポジション		加速する狂気		オート		自身	バトルパートで発狂状態の未練がある場合、攻撃判定の出目+1
メインクラス		死神		オート		自身	白兵攻撃マニューバの攻撃判定において、出目を+1してよい
メインクラス		殺劇		オート		自身	バトルパートで、同カウント内に味方が攻撃対象とした敵を攻撃する際、自身の攻撃判定出目+1、ダメージ+1してよい
サブクラス		集中		オート		自身	以後、ターン終了まであなたの攻撃判定の出目+1
頭		殺人衝動(カンフー)		オート		自身	最大行動値+1
腕		仕込み銃(ショットガン)		オート	2	0-1	射撃攻撃1+爆発、攻撃判定の出目+1
腕		大鎌(芝刈り機)		オート	3	0	白兵攻撃3+連撃2
腕		ジェットノズル		オート	参照	自身	自身がダメージを与えた際に使用可。コストとしてあなたは任意の基本パーツを1つ損傷し、白兵・肉弾ダメージ+1(重複不可)。1ターンに何度でも使用可能
脚		エナジーチューブ		オート		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
頭		髪留め		オート		自身	たからもの。バトルパート終了時、任意の未練を1つ選んで狂気点を1点減らす。このパーツは損傷時に所持パーツから取り除く