

キャラクター名

プレイヤー名

|        |      |     |    |
|--------|------|-----|----|
| ポジション  | ジャンク | 享年  | 17 |
| メインクラス | タナトス | 暗示  | 希望 |
| サブクラス  | タナトス | 寵愛点 | 0  |

|       |    |        |    |
|-------|----|--------|----|
| 初期配置  | 煉獄 | 記憶のカケラ | 内容 |
| 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  |

|       |                                                                                                 |
|-------|-------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 手をつなぐ | 誰かと手をつないでいた。相手はわからないけれど、確かに手の中であつた安心感。手に触れることで安心を得られるなら、せめて今いる仲間とも手をつないでいたい。冷たい手でもぬくもりは感じられるから。 |
| 母の手   | 暖かな手に抱きしめられる記憶。それがあなたの母だと、はっきり覚えていて。顔も名前も思い出せないけれど、その記憶は確かな記憶。記憶の中の母でなく、本当の母にいつか、抱きしめてほしい。      |
|       |                                                                                                 |
|       |                                                                                                 |
|       |                                                                                                 |
|       |                                                                                                 |
|       |                                                                                                 |

| 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                                                                                      |
| ポジション  |    | 【奈落への抗い】   |    | オート   | なし  | 自身  | バトルパートで「奈落」にいる際、全てのアクションマニューバのコストが-1される(最低-1)。                                          |
| メインクラス |    | 【無限解体】     |    | ダメージ  | 0   | 自身  | 自分がダメージを受けた時、発動しない限り、自分のダメージをそのまま自分の所持のマニューバに転嫁(1回)。別の敵にそれだけダメージが入っていない。発動したマニューバは消費する。 |
| 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、任意の個所にダメージを与えてよい。                                                    |
| サブクラス  |    | 【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。                                                           |
|        |    |            |    | オート   |     |     |                                                                                         |
| 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                                                                                  |
|        |    |            |    | オート   |     |     |                                                                                         |
|        |    |            |    | オート   |     |     |                                                                                         |
|        |    |            |    | 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                                                                                    |
| 腕      |    | 【単分子繊維】    |    | アクション | 2   | 0~1 | 白兵攻撃 1+切断+連撃 1。                                                                         |
| 腕      |    | 【鉄球鎖】      |    | アクション | 2   | 0~1 | 白兵攻撃 1+転倒。                                                                              |
| 腕      |    | 【スコップ】     |    | アクション | 2   | 0   | 白兵攻撃+切断(相手は切断判定修正+2)、防御によって軽減されない。                                                      |
| 腕      |    | 【エナジーチューブ】 |    | オート   | なし  | 自身  | 最大行動値+2。装備箇所にダメージを受けた際、あなたは基本パーツ 1 つを追加で損傷しなくてはならない。                                    |
| 腕      |    | 【ジャンクパーツ】  |    | オート   | なし  | 自身  | このパーツが破壊されずに戦闘終了したなら、このパーツが装備された箇所の基本パーツは全て修復前の状態に戻る。                                   |
|        |    |            |    | 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   | なし  | なし  | なし                                                                                      |
| 胴      |    | はらわた       |    | オート   | なし  | 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                                                                                    |
|        |    |            |    | オート   |     |     |                                                                                         |