

キャラクター名
御手杵

プレイヤー名

ポジション	ホリック	享年	
メインクラス	ロマネスク	暗示	喪失
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

記憶のカケラ	内容
17：炎	熱い。熱い。ただひたすらに熱い。
95：死の訪れ	誰かが死んだ。あいつは誰だっけ。
願いごと	救えなかった。救いたかった。思い出せないけど、それだけは思い出した。
殺戮の天使	殺したよ。殺せて言われたし、武器なんだから当たり前だろ？
死人使い	ゆるさねえ
死後の世界	詰まんなさそうだなあ。なあ、そうだろ？

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

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
小狐丸	保護	3 ①②③④⑤	
鯨尾藤四郎	保護	3 ①②③④⑤	
襟巻の持ち主	恋心	3 ①②③④⑤	わかんねえけど、あいつの事考えると、こう、……うーん、なんて言うんだろうな？なんか気になるんだよね。
		2 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		加速する狂気		オート			発狂状態の未練がある場合出目+1
ポジション		修羅		ジャッジ		自身	支援3。任意の未練に狂気点1点をコストとして加える。
メインクラス		調律		ラピッド			損傷パーツを1つ選んでターン終了時まで使用可とする
メインクラス		時計仕掛け		オート			改造3パーツ1つ追加取得
サブクラス		死神		オート			白兵出目+1
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
頭		カンフー		オート			最大行動値+1
頭		たからもの		オート			黒い襟巻。自分のではなさそうだ。
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		ジェットノズル		ダメージ			基本パーツ1つをコストに白兵・肉弾ダメージ+1、1ターンに複数回使用可
腕		リミッター		オート			バトルパート中に損傷した場合ターン開始時に宣言する事で最大行動値+2
腕		御手杵の槍 (パイルバンカー)		アクション	2	0	白兵2、防御無視、相手を移動1させてもよい
腕		ガントレット		オート			腕のみ常に防御1、腕部に装備している白兵・肉弾マニューバ威力+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			
胴		しんぞう		オート			最大行動値+1
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