キャラクター名

チョロ松

プレイヤー名

ポジション	コート	**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	11

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

記憶のカケラ	内容

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
カラ松	保護	3	①②③④⑤	
十四松	嫌悪	2	①②③④⑤	
トド松	信頼	1	①②③④⑤	
一松	信頼	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		看破		ラピッド	0	0〜3	対象の「ラピッド」「ダメージ」「ジャッジ」マニューバ1つの効果を打ち消す。
ポジション		無茶		オート	効果参照	自身	コストとして、あなたは任意の基本パーツを1つ損傷する。行動判定・攻撃判定・切断判定において、さいころを振りなおしてよい。
メインクラス		無限解体		オート	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		刹那		オート	なし	自身	バトルパートで、攻撃マニューバで使用した際、自身以外は「ラピッド」「ジャッジ」でマニューバを使用できない。
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		リミッター		オート	なし	自身	このパーツがバトルパート中に損傷した時、宣言することで最大行動値に+2してもよい。バトル終了までこの効果は続き、効果中はパーツを修復できない。
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			
腕		名刀		アクション	2	0	白兵攻撃2+切断、攻撃判定の出目+1。
腕		日本刀		アクション	なし	自身	白兵攻撃1+切断。
腕		スパイク		オート	1	自身	自身がダメージを与えた際のみ使用可。白兵･肉弾ダメージ+2。
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		ガントレット		オート	なし	自身	腕のみ、ダメージに対して常に「防御1」。腕部にある白兵・肉弾攻撃マニューバのダメージ+1。
腕		たからもの2		オート			
				オート			
胴		有刺鉄線		ダメージ	0	自身	自身が与えた際のみ使用可。白兵・肉弾ダメージ+1。
胴		せぼね		オート	1	自身	同ターンの次カウントで使うマニューバ1つのコスト-1(最低0)する。
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
胴		たからもの1		オート	なし	なし	
				オート			
脚		ほね		オート	3	自身	移動1。