キャラクター名

八日

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**	反転
サブクラス	タナトス	**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	2	1	3
変異	0	0	0
改造	2	0	2

記憶のカケラ	内容
水	
命	

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
	友情	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			2
頭		めだま		オート			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		修羅		ジャッジ	参照	自身	任意の未練に狂気点を１点加える。支援３
メインクラス		無限解体		ダメージ	0	自身	自身がダメージを与えた際に使用可。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」になる
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
サブクラス		刹那		オート	なし	自身	バトルパートで攻撃マニューバを使用した際、自分以外は「ラピッド」「ジャッジ」でマニューバを使用できない
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
脚		仕込みブーツ		アクション	2	0	白兵攻撃２、攻撃判定の出目＋１
腕		日本刀		アクション	2	0	白兵攻撃１＋切断
胴		アサシンブレード		ラピッド	2	0	白兵攻撃２+連撃１
頭		ボルトヘッド		ジャッジ	1	自身	支援２
胴		人形		オート	なし	なし	