キャラクター名

プレイヤー名

ポジション	ジャンク	**享年**	
メインクラス	タナトス	**暗示**	
サブクラス	ロマネスク	**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	1	1	2
変異	0	0	0
改造	3	0	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
		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		足掻く		オート		自身	狂気点を使って判定を振りなおしたら、出目が+1
メインクラス		死の舞踏		ジャッジ		自身	攻撃判定のサイコロを振りなおす
メインクラス		時計仕掛け		オート		自身	レベル3改造パーツ追加
サブクラス		殺劇		オート			p.73 同カウント時姉妹に便乗して、自身の攻撃判定出目+1、ダメージ+1してもよい
腕		日本刀		アクション	2		白兵攻撃+1切断
脚		仕込みブーツ		アクション	2		白兵攻撃2、攻撃判定の出目+1
頭		ボイスエフェクト		ラピッド	2	0～2	対象の姉妹の1体と互いに対話判定を行ってよい
腕		スパイク		ダメージ	1	自身	自身がダメージを与えた際、白兵・肉弾ダメージ+2
腕		ガントレット		オート		自身	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		アームバイス		ジャッジ	1		支援2か妨害2