キャラクター名

ゼシリア・グラヴァード

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	ゴシック	**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	0	1
変異	1	0	1
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
		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		看破		ラピッド	0	0-3	対象の「ラピッド」「ダメージ」「ジャッジ」マニューバーつの効果を打ち消す。
メインクラス		死神		オート			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。
メインクラス		刹那		オート			バトルパートで、攻撃マニューバを使用した際、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		悪食		オート			自身の攻撃によって対象に発生させた切断判定は、出目が-2される。
頭		のうみそ		オート			最大行動値+2
頭		めだま		オート			最大行動値+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
腕		スコップ		アクション	2	0	白兵攻撃1+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		ガントレット		オート	なし	自身	腕のみ、ダメージに大して常に「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		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。
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
脚		アドレナリン		オート			最大行動値+1