キャラクター名

セイバー

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**	
サブクラス	ステーシー	**寵愛点**	0

初期配置	煉獄
最大行動値	12

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

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	次カウントで使うアクション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	効果参照	自身	コストとして任意の未練に狂気点を１点追加 支援３
メインクラス		刹那		オート	なし	自身	戦闘中、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」をすることができない。
メインクラス		殺劇		オート	なし	自身	戦闘中、同カウント内に他の姉妹を攻撃対象とした敵の攻撃判定する場合 自身の攻撃判定出目＋１、ダメージ＋１してよい
サブクラス		平気		オート	なし	自身	戦闘において、パーツを損傷してもターン終了時までそのマニューバを使用できる。
頭		カンフー		オート	なし	自身	行動値+1
頭		発勁		ラピッド	0	0	自身に対しては使用不可 移動１
胴		しんぞう		オート	なし	自身	行動値+1
頭		アドレナリン		オート	なし	自身	行動値+1
腕		ジョギリ		オート	3	0	白兵攻撃４、攻撃判定出目＋１