キャラクター名

マナ

プレイヤー名

ポジション	コート	**享年**	15
メインクラス	タナトス	**暗示**	陥穽
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	10

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

記憶のカケラ	内容
37.水	
90.海岸	

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	「ラピッド」「ダメージ」「ジャッジ」の効果を一つ打ち消す。
メインクラス		死神		オート	なし	自身	白兵攻撃の判定において出目+1
メインクラス		災禍		ダメージ	2	自身	自身が与えた白兵戦攻撃にのみ使用可。全体攻撃の効果を得る。これにより自身がダメージを負うことは無い。
サブクラス		失敗作		オート	なし	自身	攻撃判定、切断判定に+1.ターン終了時、あるいは戦闘終了時任意のパーツを一つ破損する。
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
頭		カンフー		オート		自身	最大行動地+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		単分子繊維		アクション	2	0〜1	白兵戦1+切断+1連撃
腕		有刺鉄線		ダメージ	0	自身	自身がダメージを与えた場合。白兵・肉弾ダメージ+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			
胴		ジェットノズル		ダメージ	効果参照	自身	コストとして基本パーツ一つを損傷し、白兵、肉弾戦ダメージを+1、1Rに何度も使用できる。
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		はりつき		アクション	3	自身	移動 1 ． 移動妨害無効
脚		小さなアンデット		オート	なし	自身	バトルパート終了時、任意の未練から狂気点-1(修復不可)
ポジション		作戦		オート	なし	効果参照	バトルパート開始時、敵の配置を見て、味方ドール一体を奈落以外の任意の位置に移動できる。
胴		スパイク		ダメージ	1	自身	自身がダメージを与えた場合。白兵・肉弾ダメージ+1
腕		ガントレット		オート	なし	自身	腕防御+1、腕のパーツを使った白兵肉弾戦攻撃のダメージ+1