キャラクター名

固定値で殴れ

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**	10

初期配置	煉獄
最大行動値	11

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		加速する狂気		オート			発狂時に攻撃判定+1
メインクラス		死神		オート			白兵攻撃+1
メインクラス		殺劇		オート			攻撃対象被りにダメ判定+1
サブクラス		失敗作		オート			攻撃判定と切断判定+1ターン終了と戦闘終了時にパーツ一つ損傷
頭		カンフー		オート			
胴		棺桶		ダメージ			防御2　戦闘終了時に破壊されてなければ任意のパーツを二つ修復
腕		名刀		アクション	2		白兵攻撃　攻撃判定+1
胴		しんぞう		オート			行動値1
頭		リミッター		オート			損傷時に最大行動値+2
サブクラス		死人の流儀		ジャッジ		0-1	任意の基本パーツ一つ損傷し支援2か妨害2