=キャラクター名====

鬼姫<きき>

- プレイヤー名 -

ポジション	ホリック	享年	10
メインクラス	タナトス	暗示	幸福
サブクラス	タナトス	寵愛点	24

初期配置	煉獄		
最大行動値	9		

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

記憶のカケラ	内容
歌	
仮面	
星祭り	ince,即以行法。这代TCLま的Asia、LETX重新在转载70A/dis。20注意对,INCTIATSAK、ITACAMORJIEG特殊特殊,Motertallotathetallotathetall,后社与人模心重信证证的正式模型的正式的。
短冊	後いなく、一度を振わら筆を載すことなく、5兆分の後刑に願いごとを責けば、神様が迎えを従り、願いを叶えてくれるという音かしを開いたことがある。後等のおまじないというらしい。あの時の願いは、確かい
大切な人	TODACNE, MOCESTCRAINE, 報 私、老儿老的解析StokeRubburthet AndertoMoute, Folkertsteinde, the AndertageStok, Anadet ist, indertie, etc. 自即指挥的。他也不过最地参加。
縁日	LABAN (ARANGE INCLURACE), HEEL IN HERVEN, II EKKEMENEKA HAAN ARAN AKA BIKA KAHAREN KA KARAK KA KAEL KALABA IIR KARKE
私の思い出	送。最此大心,似乎是一种的无效的人民的原则,在一种,就在小人都会对一些,就被有效的一个一个一个一个一个一个一个一个一个一个一个一个一个一个一个一个一个一个一个

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	
	独占	3	12345		
		3	12345		
		3	12345		
		3	12345		
		3	12345		

マニューバ							
	損傷	名前	使用	タイミング	コスト	射程	効果
ポジション		止まらない動き『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1点を加える。支援3
メインクラス		神式剣舞『無限解体』		ダメージ	0	自身	
メインクラス		舞子『死神』		オート	なし	自身	
メインクラス		剣舞の熱『災禍』		ダメージ	2	自身	
サブクラス		剣姫のよどみ『殺劇』		オート	なし	自身	
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		狐の仮面		オート			
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		炎剣『釘バット』		アクション	2	0	
腕		鉄鎖剣『鉄球鎖』		アクション	2	0~1	
腕		黒虎『名刀』		アクション	2	0	
腕		真剛式戦闘術『ジェットノズル』		ダメージ	効果参照	自身	
腕		影刺し『アサシンブレード』		ラピッド	2	0	
腕		舞姫壊式『ガントレット』		オート	なし	自身	
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