キャラクター名

チマリ

プレイヤー名

ポジション	ホリック	**享年**	13
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	楽園
最大行動値	11

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

記憶のカケラ	内容
28愛犬	ジャンギさんのPCに殺されたって設定にします。
77幸福の時	小学校の6年間、あの頃は確かに楽しかった。

未練

対象	種類	狂気点		発狂時ペナルティ
たからもの(小さなアンデッド)	依存	3	①②③④⑤	パーツとして所持。破壊で狂気点+1
はまち	保護	3	①②③④⑤	
拙僧	信頼	3	①②③④⑤	
ジャンギ	独占	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		衝動		オート	効果参照	自身	1ターンに1回、自身が使用するマニューバの宣言時、通常のコストを支払う代わりに、任意の未練に狂気点1点を加えることでコストとしてもよい。
メインクラス		殺劇		オート	なし	自身	バトルパートで、同カウント内に他の姉妹が攻撃対象とした敵に攻撃判定する際、自身の攻撃判定出目+1、ダメージ+1してよい。
メインクラス		必中		オート	なし	自身	バトルパートで攻撃判定値が「6」の際、任意の箇所にダメージを与えてよい。
サブクラス		失敗作		オート	なし	自身	攻撃判定・切断判定の出目は全て+1される。ただし、バトルパートでの当ラーン終了時および戦闘終了時、あなたは任意のパーツを1つ損傷する。この損傷はコストとしては扱わない。
				オート			
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	なし	自身	最大行動値＋１
頭		発勁		ラピッド	0	0	自身に対しては使用不可。移動１。
頭		スコープ		ジャッジ	0	自身	支援２．射撃・砲撃攻撃にのみ可。
頭		カルマプロセッサ		オート	なし	自身	あなたは受けた狂気点1点を無効化する代わり、このパーツを損傷させてもよい。
頭		けもみみ		オート	なし	自身	最大行動値+1．このパーツを行動判定で使用した際、大失敗してもこのパーツは損傷しない。
				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		ランチャー		アクション	4	1~2	砲撃攻撃4+爆発。
				オート			
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			
				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
脚		しっぽ		オート	なし	自身	最大行動値+1