キャラクター名

くろうでアニス

プレイヤー名

ポジション	ホリック	**享年**	14
メインクラス	タナトス	**暗示**	05 罪人
サブクラス	ロマネスク	**寵愛点**	0

初期配置	煉獄
最大行動値	9

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

記憶のカケラ	内容
05 血の宴	
91 戦火	

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		修羅		ジャッジ	効果参照	自身	コストとして、あなたは任意の未練に狂気点1点を加える。支援3。
メインクラス		死神		オート	なし	自身	白兵攻撃のマニューバの攻撃判定において、出目を+1してもよい。
メインクラス		災禍		ダメージ	2	自身	自分が与えた白兵攻撃にのみ使用可。「全体攻撃」の効果を得る。これによって自身がダメージを受けることはない。
サブクラス		死の舞踏		ジャッジ	0	自身	攻撃判定のサイコロを振りなおす。
頭		のうみそ		オート	なし	自身	最大行動値+2。
頭		めだま		オート	なし	自身	最大行動値+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。
腕		チェーンソー		アクション	3	0	白兵攻撃2+切断。
腕		有刺鉄線		ダメージ	0	自身	自身がダメージを与えた際のみ使用可。白兵･肉弾ダメージ+1。
腕		ジェットノズル		ダメージ	効果参照	自身	自身がダメージを与えた際のみ使用可。コストとして、あなたは任意の基本パーツを1つ損傷する。白兵･肉弾ダメージ+1(重複不可)。1ターンに何度でも使用してよい。
腕		スパイク		ダメージ	1	自身	自身がダメージを与えた際のみ使用可。白兵･肉弾ダメージ+2。
腕		ガントレット		オート	なし	自身	腕のみ、ダメージに対して常に「防御1」。腕部にある白兵･肉弾攻撃マニューバのダメージ+1。
腕		壊れた部品		オート	なし	なし	たからもの。バトルパート終了時、任意の未練1つを選んで狂気点を1点減らす。このパーツは損傷時に所持パーツから取り除く。
胴		せぼね		アクション	1	自身	同ターン内の次カウントで使うマニューバ1つのコスト-1(最低0)する。
胴		はらわた		オート	なし	なし	なし
胴		はらわた		オート	なし	なし	なし
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。