キャラクター名

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**	罪人
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	13

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
53.一人ぼっち	
82.秘密	

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		加速する狂気		オート	なし	自身	バトルパートで発狂状態の未練がある場合、攻撃判定+1
メインクラス		死神		オート	なし	自身	白兵攻撃マニューバの攻撃判定において、出目+1して良い。
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して良い。
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。但し、バトルパートでの毎ターン終了時及び戦闘終了時、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。
頭		カンフー		オート	なし	自身	行動値+1
頭		リミッター		オート	なし	自身	バトルパート中に損傷した場合、最大行動値に+2しても良い。効果中はこのパーツを修復出来ない。
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		芝刈り機		アクション	3	0	白兵攻撃3+連撃2
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		しんぞう		オート	なし	自身	最大行動値+1
胴		棺桶		ダメージ	2	自身	防御2。戦闘終了時までこのパーツが破壊されていなければ、自身の損傷している任意のパーツ2つを選んで損傷前の状態に戻しても良い。
胴		ないぞう		オート	なし	なし	たからもの。
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