=キャラクタ		怪首置いて	け					- プレ	イヤー名		
ポジショ	ョン						享	年			
メインクラス		タナトス					暗	示			
サブクラ	ラス	ゴシック					寵愛	受点			0
初期酉	2署	煉貓	#								
最大行		13				記憶のカケ			;		内容
能力値	正力値 クラス		修正合調		\neg						
武装	武装 1				<u> </u>						
	変異 1		0 1								
改造			_								
ux.e		0		2							
	<u> </u>	155	N/=	1	γ-			,	練		574.XT.0.1.11. —
対象 たからもの				狂気点			0.60			19. 11	発狂時ペナルティ ルとして所持。破壊で狂気点+1
にからもの		11117		3	3 123 3 123					71-5	(こして) 付。 吸域で狂気点+1
				3		234					
				3		234					
					234						
						234					
								7-	ューバ		
タイプ	損傷		—— 前			(市田)	ロイコ			射程	効果
<u>フェフ</u> メインクラ		名前 死神			区内		タイミング		なし		白兵攻撃マニューバの攻撃判定において、出目+1してもよい。
メインクラス		 殺劇					オート		なし」		パトルパートで、同カウント内に外の姉妹が攻撃対象とした敵に攻撃判定する際に、自身の攻撃判定出目+1、ダメージ+1しても。
サブクラス		悪食				オート		なし	効果参照	 自身の攻撃によって対象に発生した切断判定は、出目が一2される。	
頭		アドレナリン			,		オート		なし	自身	最大行動値+1。
頭		のうみそ					オート		なし	自身	最大行動値+2。
頭		めた				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		日本刀				アクション		2	0	白兵攻撃1+切断。	
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		棺桶					ダメージ		2	自身	防御2。このパーツが戦闘終了時に破壊されていなければ、自身の損傷しているパーツ2つを選んで損傷前の状態に戻してよい
胴		しんぞう					オート		なし	自身	最大行動値+1。
胴		せぼね はらわた					アクション		1		同ターン内の次カウントで使うマニューバ1つのコストー1(最低0)する。
胴		はらわた							なし	なし	なし。
胴脚		はらわた ほね					オー		なし	なあし	なし。
脚 脚		 (まね						ション	3	自身	移動 1。
脚		 あし						ション	1	自身 0	移動1。
脚 脚		のし エナジーチューフ)ョン ト	なし	自身	妨害1。 最大行動値+2。装備箇所にダメージを受けた際、あなたは任意の基本パーツ1つを追加で損傷しなくてはならない
n _E u		エノシー	<i>)</i> . Т.				7) -	1	<i>'</i> & U	日夕	BXハ13和ヒ 1 6。衣房自川にファーノで又川に称、即はには正思い至平ハーブーノで追加で供簿しはく (ld はりは)