キャラクター名

ジャネット

プレイヤー名

ポジション	ホリック	**享年**	15
メインクラス	タナトス	**暗示**	渇望
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	11

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
神様	
死の訪れ	

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		業怒		オート	-	自身	自身が与えたダメージに対してのみ使用可。任意の未練に狂気点1点加えてダメージ+2
メインクラス		死神		オート	-	自身	白兵攻撃マニューバの攻撃判定において、出目+1してもいい
メインクラス		災禍		ダメージ	-	自身	自身が与えた白兵攻撃のみ使用可。「全体攻撃」の効果を得る(自身がダメージを受ける事はない
サブクラス		失敗作		オート	-	自身	攻撃・切断判定の出目+1。バトルパートでの毎ターン終了、戦闘終了時任意のパーツ1つ損傷。この損傷はコストとして扱わない
頭		のうみそ		オート	0	自身	最大行動値+2
頭		めだま		オート	0	自身	最大行動+2
頭		あご		アクション	2	0	肉弾攻撃1
頭		カンフー		オート	-	自身	最大行動値+１
頭		かわいいリボン		オート			たからもの
腕		かた		アクション	4	4	移動1
腕		うで		ジャッジ	1	0	支援１
腕		こぶし		アクション	2	0	肉弾攻撃１
腕		有刺鉄線		ダメージ	0	自身	自身がダメージを与えた時のみ使用可。白兵・肉弾ダメージ+１
腕		単分子繊維		オート	2	0〜1	白兵攻撃１+切断+連撃１
腕		ジェットノズル		ダメージ	-	自身	自身がダメージを与えた時のみ使用可。コストとして基本パーツ一つを損傷して白兵・肉弾攻撃ダメージ+１(重複不可) １ターンに何度でも使用可
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1つのマニューバ1つのコスト-1
胴		はらわた		オート	なし	なし	
胴		はらわた		オート	なし	なし	
胴		しんぞう		オート	-	自身	最大行動値+１
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