<u>ー</u> キャラクタ	ター名====		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	暗示			
サブクラス		ステーシー			<b>寵愛点</b> 13				
初期四 最大行		煉獄 10		ī	記憶のカケラ宝物		内容		
能力値	クラス	修正	合計	金欲					

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
宝物	
金欲	

	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		オート	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を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	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前に攻撃判定する際、自身の攻撃判定出目+1、ダメージ+1してよい。	
サブクラス		失敗作		オート	なし	自身	牧事教を・敬析社をの出日は全てれされる。 ただし、バトルパートでの毎ターン教了塔および戦闘教子後、おなたは任事のパーツを1つ損傷する。 この損傷はコストとしては抜かない。	
頭		うじむし		オート	なし	自身	パトルパートにてターン終了時、パート終了時、このパーツが損傷していたなら、修復してよい。	
頭		カンフー		オート	なし	自身	最大行動值+1。	
胴		棺桶		ダメージ	2	自身	防御2、このパーツがバトルパート終了時まで損傷せずに残っていた場合、損傷しているパーツ2つを選択し損傷前の状態に戻して良い	
腕		単分子繊維		オート	2	0~1	白兵攻擊1+切断+連擊1。	
胴		スチールボーン		ダメージ	1	自身	防御1+「切断」無効化。	
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		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		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	
頭		それなりのアンデッド		オート				