キャラクター名

アニタ

プレイヤー名

ポジション	ホリック	**享年**	
メインクラス	タナトス	**暗示**	絶望
サブクラス	タナトス	**寵愛点**	13

初期配置	煉獄
最大行動値	10

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

記憶のカケラ	内容
死去	
絵	
水	

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
フリージア	恋心	3	①②③④⑤	
どんこ＝つ	執着	3	①②③④⑤	
		4	①②③④⑤	
		2	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		ダメージ	狂1	自身	自身が与えたダメージに対してのみ使用可能。ダメージ＋２。
メインクラス		死神		オート	なし	自身	白兵攻撃判定において、出目+1
メインクラス		災禍		ダメージ	2	自身	自身が与えた白兵攻撃にのみ使用可能。「全体攻撃」の効果を得る。
サブクラス		必中		オート	なし	自身	バトルパートで攻撃判定が「6」の際、任意の箇所にダメージを与えてよい。
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		オート	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	同ターン内の次の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			なし
胴		はらわた		オート			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
腕		ジョギリ		アクション	3	0	白兵攻撃4、攻撃判定の出目＋1
腕		日本刀		アクション	2	0	白兵攻撃1＋切断
脚		仕込みブーツ		アクション	2	0	白兵攻撃2、攻撃判定の出目＋1
頭		アドレナリン		オート	なし	自身	最大行動値+1
脚		スパイク		ダメージ	1	自身	自身がダメージ与えた際のみ使用可。白兵・肉弾ダメージ+1
胴		壊れた部品		オート			たからもの。