

キャラクター名
ユミル? 藤呑

プレイヤー名

ポジション	ジャンク	享年	17
メインクラス	タナトス	暗示	渴望
サブクラス	ステーション	寵愛点	0

初期配置	煉獄
最大行動値	11

記憶のカケラ	内容
鳥かごの鳥	凶暴な獣は閉じ込められる...
売った	何かが売れた...何を売ってしまったんだっけ?

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

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		手負いの獣		オート	なし	自身	パーツが全て損傷してる部位1つにつき攻撃判定の出目+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出目+1。
メインクラス		殺劇		オート	なし	自身	バトルパートで、同カウント内にほかの姉妹が攻撃対象とした敵に攻撃判定する際、出目+1。ダメージ+1。
サブクラス		失敗作		オート	なし	自身	攻撃判定・切断判定の出目に全+1。ただし、バトルパートでのターン終了時及び戦闘終了時、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。
				オート			
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		カンフー		オート	なし	自身	最大行動値+1
頭		アドレナリン		オート	なし	自身	最大行動値+1
頭		有刺鉄線		オート	0	自身	白兵・肉弾ダメージ+1。
頭		たからもの		オート	なし	自身	バトルパート終了時、任意の未練を一つ選んで狂気点を1点減らす。このパーツは損傷時に所持パーツから取り除く。
頭		うじむし		オート	なし	自身	バ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		あご		アクション	2	0	肉弾攻撃 1
頭		単分子繊維		アクション	2	0~1	白兵1+切断+連撃1。
				オート			
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
腕		こぶし		アクション	2	0	肉弾攻撃 1
				オート			
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	なし	なし	なし
胴		はらわた		オート	なし	なし	なし
				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
				オート			