キャラクター名

ラーミナ

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**	
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	12

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

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		加速する狂気		オート		自身	バトルパートで発狂状態の未練がある際、攻撃判定+1
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しても良い
メインクラス		災禍		ダメージ		自身	自身が与えた白兵攻撃にのみ使用可、「全体攻撃」の効果を得る。これによって自身がダメージを受けることはない。
サブクラス		失敗作		オート		自身	攻撃判定、切断判定の出目+1、ただし、バトルパートの毎ターン終了時と戦闘終了時、あなたは任意のパーツ一つを損傷する。この損傷はコストとして数えない。
				オート			
頭		のうみそ		オート		自身	最大行動値+2
頭		めだま		オート		自身	最大行動値+1
頭		あご		アクション	2	0	肉弾攻撃１
頭		アドレナリン		オート		自身	最大行動値+1
頭		カンフー		オート		自身	最大行動値+1
頭		名刀		アクション	2	0	白兵攻撃２＋切断、攻撃判定＋１
腕		有刺鉄線		ダメージ	0	自身	自身がダメージを与えた際のみ使用可。白兵・肉弾ダメージ+1
				オート			
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
				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			
胴		はらわた		オート			
胴		しんぞう		オート		自身	最大行動値+1
				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