キャラクター名

ベクター

プレイヤー名

ポジション	ホリック	**享年**	10
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
動く死体	
海岸	気には、何でも乗れバラモのの海みたいな。と言う、ここからだいぶ先まだわかりはなにわかりとはなるこじゃないて一生ないのだ。海面前で敵は砂川屋行ないことだろ。で、ちょっとだけ見てみたいと思ったのだ。見ところ可能性のこっち砂浜ゆるりのでちゃいい。それはちょっとに無理。ちょっとし無理。
空ろな目	360度どこを見ても生気のない目しかない。話しかけても答えない。そいつらはただただ抜け殻みてぇに生まれてきては死んでくだけだ。どうせ今のこってるそいつらも、何れは勝手に死んでくだけなんだろう

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
Ⅳ	独占	2	①②③④⑤	
凌牙	嫌悪	2	①②③④⑤	
カイト	依存	2	①②③④⑤	
アストラル	憧憬	2	①②③④⑤	
		0	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	効果	自身	自身が与えたダメージに対してのみ使用可。コストとして、任意の未練に狂気点1点を加える。ダメージ+2
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	BPで、同カウント内に他の姉妹が攻撃対象とした敵に攻撃判定する際、自身の攻撃判定の出目+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	攻撃判定・切断判定の出目は全て+1される。ただしBPでの毎ターン終了時及び戦闘終了時、任意のパーツ1つを損傷する。この損傷はコストとして扱わない。
				オート			
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
頭		アドレナリン		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		壊れた部品		オート			邪道王のあたまのあれ
				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
腕		名刀		アクション	2	0	白兵攻撃2+切断、攻撃判定の出目+1
		時計仕掛け		オート			
腕		ガントレット		オート	なし	自身	腕のみ、ダメージに対して常に「防御1」。腕部にある白兵・肉弾攻撃のダメージ+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	なし	自身	最大行動値+1
				オート			
脚		ほね		オート	3		移動 1
脚		ほね		オート	3		移動 1
脚		あし		オート	1	0	妨害 1