キャラクター名

ユミエ

プレイヤー名

ポジション	ホリック	**享年**	14
メインクラス	タナトス	**暗示**	
サブクラス	タナトス	**寵愛点**	0

初期配置	煉獄
最大行動値	11

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

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
メインクラス		無限解体		ダメージ	0	自身	自分がダメージをうけた後(このみ終了時)、現行戦闘がNULLでない限り、あなたはカウントすべてのダメージをうけたものNULLを現行戦闘の終了ニュートルを最大1回まで。同じ戦闘時にそれぞれのあなたのクイニングで使用してよい(現行戦闘とカウントNULLを出来なかった)
メインクラス		死神		ダメージ	0	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			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て敵に攻撃判定する際、自身の攻撃判定出目+1、ダメージ+1してよい。
ポジション		修羅		オート			コストとしてあなたは任意の未練に狂気点1点を加える。支援3。
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		カンフー		オート	0	自身	最大行動値＋１。
頭		アドレナリン		オート	0	自身	最大行動値＋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
腕		銘刀		アクション	2	0	白兵攻撃２＋切断、攻撃判定の出目＋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			
胴		アサシンブレード		ラピッド	2	0	白兵攻撃2+連撃1
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
脚		仕込みブーツ		オート	2	0	白兵攻撃２、攻撃判定の出目＋１。