キャラクター名

トド松

プレイヤー名

ポジション	アリス	**享年**	
メインクラス	タナトス	**暗示**	人形
サブクラス	ロマネスク	**寵愛点**	0

初期配置	煉獄
最大行動値	9

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

記憶のカケラ	内容
迷子	
血の宴	

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
おそ松	独占	3	①②③④⑤	
カラ松	嫌悪	3	①②③④⑤	
チョロ松	友情	3	①②③④⑤	
一松	信頼	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
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
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
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			
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
ポジション		まけない心		オート		自身	対話判定において、出目+1してよい
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してよい
メインクラス		殺劇		オート		自身	バトルパートで同カウント内に他の兄弟が攻撃対象とした敵に攻撃判定する際自身の出目+1、ダメージ+1してよい
サブクラス		死の舞踏		ジャッジ		自身	攻撃判定のサイコロを振りなおす
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+1
腕		アサシンブレード		ラピッド	2	0	白兵攻撃2+連撃1
頭		ボイスエフェクト		ラピッド	2	0〜2	対象の兄弟1体と互いに対話判定を行ってよい
胴		サイボーグ		ジャッジ		自身	防御2
胴		人形		オート			うさぎの人形