- プレイヤー名 -

ポジション	アリス	享年	14
メインクラス	タナトス	暗示	反転
サブクラス	レクイエム	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	3	0	3	
変異	0	0	0	
改造	1	1	2	

記憶のカケラ	内容
55 雪	白い場とい次片が、ふかふかと降ってきた日を覚えている。真っ白に何もかも裏い隠してくれる雪のこと。この世界で降って来るのは黒い灰だけ。あの白い雪が降る日はもうないのだろうか。
62 手をつなぐ	散かと手をつないでいた。横手なからないけれど、喉かに手の中にあった安心感。手に触れることで安心を得られるなら、せめて今いる特別とも手をつないでいたい。冷たい手でもかくもりは感じられるから。

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		

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してもの大力の大力の攻撃判定において、出目+1してものです。       メインクラス     殺劇     オート     自身     (トバートで、即かり小帆の横が開業に振びメー飛行孫、自卵球部はけ、ダッチ・サブクラス       財力クラス     死の手     ラピッド     0     自身     任意の攻撃マニューバ 1つを「ラピッド」で使用しては、国際       頭     めだま     オート     自身     最大行動値 + 2     日身     最大行動値 + 1     日身     最大行動値 + 1     日身     最大行動値 + 1     日身     最大行動値 + 1     日身     日身     日身     日内で動値 + 1     日身     日内に大力動値 + 1     日内である     日内である <t< th=""><th colspan="8">マニューバ</th></t<>	マニューバ							
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、メインクラス     殺劇     オート     自身     いが小に助か所能喇嘛機能においた。理解を認識的対象目は、外でササブクラス     死の手     ラピッド     0     自身     伝意の攻撃マニューバ1つを「ラピッド」で使用しては、頭     のうみそ     オート     自身     最大行動値+2     最大行動値+1     頭     あご     アクション     2     0     肉弾攻撃1     車身     最大行動値+1     重算     カンフー     オート     自身     最大行動値+1     事業     表行動値+1     事業     力ンフー     オート     自身     最大行動値+1     事業     力ンフー     オート     自身     最大行動値+1     事業     力ンフー     オート     自身     最大行動値+1     事業     力学の参加     力学の参加     力学の参加     力学の表別     自身     最大行動値+1     力学の表別     対域の表別     力学の表別     力学の表別     対域の表別     力学の表別     力学の表別     力学の表別     力学の表別     力学の表別     力学の表別	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     殺劇     オート     自身     INM-N-Nminkingingink Likuxy-沖酸ikia Bioginging Bioginginging Bioginging Bioging Bi	ポジション		癒し		オート			他の姉妹からの、あなたに対する対話判定は全て出目+1される。
サブクラス     死の手     ラピッド     0     自身     任意の攻撃マニューバ1つを「ラピッド」で使用してる 最大行動値+2       頭     のうみそ     オート     自身     最大行動値+2       頭     あご     アクション     2     0     肉弾攻撃1       頭     カンフー     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     ガイスエフェクト     ラピッド     2     0~2     対象の姉妹1体と互いに対話判定を行ってよい。 カ弾攻撃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     3     0     白兵攻撃4、攻撃判定の出目+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・内弾ダメージ       胴     はらわた     オート     なし       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     ほね     アクション     3     自身     移動1       脚     ほね	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してもよい。
頭 のうみそ オート 自身 最大行動値+2   頭 あご アクション 2 0 肉弾攻撃1   頭 カンフー オート 自身 最大行動値+1   頭 ガイスエフェクト ラピッド 2 0~2 対象の姉妹1体と互いに対話判定を行ってよいたがま判定を行ってよいたがたがある。   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 ジョギリ アクション 3 0 白兵攻撃4、攻撃判定の出目+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・肉弾ダメージを与えた際のみ使用可。白兵・肉弾ダメージ   胴 はらわた オート なし   胴 はらわた オート なし   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	メインクラス		殺劇		オート		自身	パトルパートで、同カウント内に他の姉妹が攻撃対象とした敵にダメージ判定する際、自身の攻撃判定出目+1、ダメージ+1してよい。
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     カンフー     オート     自身     最大行動値+1       頭     ボイスエフェクト     ラピッド     2     0~2     対象の姉妹1体と互いに対話判定を行ってより、	サブクラス		死の手		ラピッド	0	自身	任意の攻撃マニューバ1つを「ラピッド」で使用してよい。
頭 あご アクション 2 0 肉弾攻撃1   頭 カンフー オート 自身 最大行動値+1   頭 ボイスエフェクト ラピッド 2 0~2 対象の姉妹1体と互いに対話判定を行ってより   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 ブクション 3 0 白兵攻撃4、攻撃判定の出目+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   胴 せぼね アクション 1 自身 同ターン内の次のカウントで使う。マニューバ1つのコスト-1 (最   脚 はらわた オート なし   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	頭		のうみそ		オート		自身	最大行動値 + 2
頭 カンフー オート 自身 最大行動値+1   頭 ボイスエフェクト ラピッド 2 0~2 対象の姉妹1体と互いに対話判定を行ってより、	頭		めだま		オート		自身	最大行動値+1
頭 ボイスエフェクト ラピッド 2 0~2 対象の姉妹1体と互いに対話判定を行ってより、	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   腕 グョギリ アクション 3 0 白兵攻撃4、攻撃判定の出目+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   胴 せぼね アクション 1 自身 同ターン内の次のカウントで使う。マニューバ1つのコスト-1 (最   胴 はらわた オート なし   脚 はちわた オート なし   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	頭		カンフー		オート		自身	最大行動値+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 ジョギリ アクション 3 0 白兵攻撃4、攻撃判定の出目+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   胴 世ぼね アクション 1 自身 同ターン内の次のカウントで使う。マニューバ1つのコスト-1 (最   胴 はらわた オート なし   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	頭		ボイスエフェクト		ラピッド	2	0~2	対象の姉妹1体と互いに対話判定を行ってよい。
腕 かた アクション 4 自身 移動1   腕 ジョギリ アクション 3 0 白兵攻撃4、攻撃判定の出目+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   胴 せぼね アクション 1 自身 同ターン内の次のカウントで使う。マニューバ1つのコスト-1 (最   胴 はらわた オート なし   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	腕		こぶし		アクション	2	0	肉弾攻撃1
腕 ジョギリ アクション 3 0 白兵攻撃4、攻撃判定の出目+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   胴 せぼね アクション 1 自身 同ターン内の次のカウントで使う。マニューバ1つのコスト-1 (最   胴 はらわた オート なし   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	腕		うで		ジャッジ	1	0	支援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   胴 せぼね アクション 1 自身 同ターン内の次のカウントで使う。マニューバ1つのコスト-1 (最   胴 はらわた オート なし   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	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 同ターン内の次のカウントで使う。マニューバ1つのコスト-1 (最	腕		ジョギリ		アクション	3	0	白兵攻撃4、攻撃判定の出目+1。
胴 はらわた オート なし   胴 はらわた オート なし   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	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。
胴 はらわた オート なし   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	胴		せぼね		アクション	1	自身	同ターン内の次のカウントで使う。マニューバ1つのコスト-1(最低0)
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	胴		はらわた		オート			なし
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	胴		はらわた		オート			なし
脚 あし ジャッジ 1 0 妨害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 リフレックス オート 自身 最大行動値 + 1	脚		あし		ジャッジ	1	0	妨害1
	脚		リフレックス		オート		自身	最大行動値+1