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**	
メインクラス	ステーシー	**暗示**	反転
サブクラス	タナトス	**寵愛点**	22

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	1	2	3
改造	1	1	2

記憶のカケラ	内容
鎖	頑丈な鉄格子の中で、反抗的な君は毎日鎖に繋がれていた。終わらない苦痛と屈辱の日々。いつか必ず此処から抜け出してやると強い目で睨いた。ああ、半身は、仲間は、親友は、無事でいるんだろうか。
双子	
いつもの日常	
氾濫	いつもと同じ、学園と自宅の日々が始まるはずだった。外が妙に騒がしい。窓際に寄っているうちに、騒ぎはおおいがい自分たちのところまで広がってきて、おびただしい自分たちの死体を見た。同時に激しい頭痛と四肢が引き裂かれるような痛覚。□それから――それから？ その後の記憶は一切の理解を拒む。

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
シャーク	嫌悪	3	①②③④⑤	
ドルベ	嫌悪	1	①②③④⑤	
アストラル	信頼	0	①②③④⑤	
九十九遊馬	独占	2	①②③④⑤	
		2	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		狂気の果て		ダメージ	0		任意の未練から狂気点1点を減らす。もし同エリアに他の姉妹がいるなら、その姉妹は任意の未練に狂気点1点を加えなくてはならない
ポジション		奈落の引力		オート			奈落方向へ移動する際、コスト-1(最低0)される
メインクラス		失敗作		オート			攻撃判定・切断判定の出目は全て+1、ターン終了時・戦闘終了時にパーツ損傷
メインクラス		死人の流儀		ジャッジ		0-1	コストとして任意の基本パーツを一つ損傷する。支援2もしくは妨害2
サブクラス		死神		オート			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			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			1
頭		けもみみ		オート			1
頭		零の頭		オート			大切な片割。畜生。
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		ジェットノズル		ダメージ		自身	自身がダメージを与えた際のみ使用可。コストとして任意の基本パーツを1つ損傷。白兵･肉弾ダメージ+1(重複不可)パターンに何度でも使用可
腕		エナジーチューブ		オート			2
腕		大鋏		アクション	3	0	白兵攻撃2+切断、相手の切断判定-2
腕		光の護封剣		ジャッジ	0	0-1	妨害1。使用後、このマニューバを永久喪失する
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		壊れた部品		オート			たぶんうでとかそこらへん
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		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
脚		しっぽ		オート			1