

キャラクター名
7EBEA5(セイジ)

プレイヤー名



ポジション	コート	享年	13
メインクラス	ステーション	暗示	【05 罪人】
サブクラス	ゴシック	寵愛点	63

初期配置	煉獄
最大行動値	11

記憶のカケラ	内容
【β-14 待ちぼうけ】	「時計の時間を何度も戻して、誰かと待ち合せていたが、相手はこない。時間は過ぎて、日は暮れて、それでも相手は来なくていい、いつまで待たせよう、いつまで待たせよう、いつまで待たせよう、記憶の中、ただただあなたは待っていた。」
【β-82 死者の帰還】	「死んだはずの友人が、人形あるアンデッドとなって帰ってきた。普通に会話して、普通に飲み会さえあった……偏見、差別、あなた達の距離は離れていった。そして今、あなたの体は、その子と同じものになった。」
【α-94 ナイフ】	「決心と共に、懐へナイフを隠した。あの人を刺し殺すため。己の中の何かに決意をつけるため。決意の結果を覚えていないが、あの日の決意は覚えている。誰を刺そうとしたか忘れても、その覚悟は忘れはしない。」
【β-40 懺悔】	「囃し立てる中でのしかりの嵐が来る。神へ祈る日々、そして懺悔。あなたは許しが欲しかった。誰かにただ一言、許すと書いて欲しかったのだ。あなたは何をしたのだらう。何を罰したのだらう。どんな事を罰したのだろうか。」

能力値	クラス	修正	合計
武装	1	0	1
変異	2	1	3
改造	1	5	6

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
アヲ	友情	3	①②③④⑤	
フェリス	独占	2	①②③④⑤	
テラ	信頼	2	①②③④⑤	
		2	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
ポジション		抑制		オート	効果	自身	あなたが狂気判定で失敗した際(大失敗は含まない)、その結果を成功に変えてもよい。結果を変更したなら、あなたは自身の任意のパーツを損傷する。
メインクラス		死人の流儀		ジャッジ	効果	0~1	コストの代わりに、あなたは任意の基本パーツ1つを損傷する。支援2か妨害2。
メインクラス		失敗作		オート	なし	自身	狂気判定、狂気判定の出目まで+1される。ただし、バトルパートでの毎ターン終了時および戦闘終了時、あなたは任意のパーツを1つ損傷する。この損傷はコストとしては扱わない。
サブクラス		背徳の悦び		ダメージ	0	自身	使用済みの「ラピッド」「ジャッジ」「ダメージ」のマニューバを1つ、再使用可能にする。
サブクラス		舌なめすり		ラピッド	0	0~1	移動妨害1
頭		のうみそ		オート			2
頭		めだま		オート			1
頭		エネルギーチューブ		オート	なし	自身	最大行動値+2。装備箇所がダメージを受けた際、あなたは任意の基本パーツ1つを追加で損傷しなくてはならない。
頭		ボルトヘッド		ジャッジ	1	自身	支援2
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		火炎瓶		アクション	2	0~1	砲撃攻撃1+爆発+連撃1、攻撃判定の出目-1
腕		シザーハンズ		アクション	2	0	肉弾攻撃1+切断。
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・肉弾攻撃マニューバのダメージ+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		ほとけがすら		ジャッジ	0	0	支援1か妨害1
胴		やぶれひまく		ダメージ	0	自身	防御2
胴		はらわた		オート			
胴		はらわた		オート			
胴		ゾンビボム		オート	0	0	このパーツが損傷したときのみ使用可能。判定値(ジャッジタイミング発生)の「砲撃攻撃2+爆発+全体攻撃」を与える。
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		うじむし		オート	なし	自身	バトルパートのターン終了時、パート終了時、パーツが損傷していたなら修復可。