キャラクター名

サンディー

プレイヤー名

ポジション	ホリック	**享年**	18
メインクラス	ステーシー	**暗示**	喪失
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	10

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

記憶のカケラ	内容
神様	祈りを捧げるべき存在がいた。それは「神」と呼ばれていた。祈ることで幸せになれると信じていた。今のあなたは幸せだろうか。幸せじゃないなら、祈りが足りなかったのかもしれない。
絵	描きかけの絵があった。描きあげたら、きっとみんなが褒めてくれる。それはとてもすばらしい出来だった。でも、もう、どんな絵が思い出せない。描かなくてはいけないのに・・・・・・。

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
イツキ	独占	3	①②③④⑤	
チヅル	執着	3	①②③④⑤	
クワイエット	友情	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
ポジション		加速する狂気		オート	なし	自身	バトルパートで発狂状態の未練がある際、攻撃判定+1。
メインクラス		平気		オート	なし	自身	バトルパートにおいて、パーツを損傷しても、ターン終了まで、そのマニューバは使用できる。
メインクラス		庇う		ダメージ	0	0〜1	対象が受けたダメージを、代わりに自身が受ける。1ターンに何度も使用可。
サブクラス		円舞曲		ラピッド	1	自身	ターン終了まで、自身を対象とする全ての攻撃判定の出目−1(全体攻撃では、自身への判定値のみ−1)。
頭		のうみそ		オート	なし	自身	最大行動値+2。
頭		めだま		オート	なし	自身	最大行動値+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	同ターン内の次カウントで使うマニューバ1つのコスト−1(最低0)する。
胴		はらわた		オート	なし	なし	なし
胴		はらわた		オート	なし	なし	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		カンフー		オート	なし	自身	最大行動値+1。
頭		発勁		ラピッド	0	0	自身に対しては使用不可。移動1。
胴		ちみどろ		ジャッジ	1	0〜1	妨害1。
胴		アーマースキン		ダメージ	0	自身	防御1。
腕		ドリル		アクション	3	0	白兵攻撃2、この攻撃に対して「防御」は全て無効。
胴		色褪せ、擦りきれた写真		オート	なし	なし	たからもの。