キャラクター名

ケイト

プレイヤー名

ポジション	オートマトン	**享年**	10
メインクラス	タナトス	**暗示**	罪人
サブクラス	ゴシック	**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	0	1
変異	1	0	1
改造	2	1	3

記憶のカケラ	内容
開発訓練	単調なESP開発訓練。盤を見せずに行われるチェス。間違えば罰が待つから必死で駒を覚えるが、相手の動く駒がわからなくて。ひたすら罰を受ける時間
脱走！	ある程度の訓練をクリアした子が、アンデッドにされてしまうことを知った。この先に希望はない。だから、リーダーである1人の少女の元でみんなで計画を立て、脱走を実行した。

未練

対象	種類	狂気点		発狂時ペナルティ
たからもの(写真)	依存	3	①②③④⑤	パーツとして所持。破壊で狂気点+1
セム	嫌悪	2	①②③④⑤	
ブラン	執着	2	①②③④⑤	
ティス	独占	2	①②③④⑤	
リヒト	執着	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		無茶		オート	効果参照	自身	行動判定・攻撃判定・切断判定において、サイコロを振りなおせる。コストとして任意の基本パーツ1つ損傷。
メインクラス		死神		オート	なし	自身	白兵攻撃マニューバの判定の出目+1
メインクラス		必中		オート	なし	自身	バトルパートで攻撃判定地が「6」の場合、任意の箇所にダメージを与える
サブクラス		捕食者		ダメージ	2	0	自身のいるエリア内の敵全てに「転倒」を与える
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
腕		日本刀		アクション	2	0	白兵攻撃1+切断
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
脚		はりつき		アクション	3	自身	移動1　「移動妨害」無効
脚		キャンサー		オート	なし	自身	脚のみ、ダメージに対して常に「防御1」。バトルパートで移動時、白兵・肉弾攻撃マニューバを1つ、ラピッドで使用