

キャラクター名
国木田独歩

プレイヤー名

ポジション	ジャンク	享年	12
メインクラス	タナトス	暗示	罪人
サブクラス	ステーション	寵愛点	19

初期配置	煉獄
最大行動値	11

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。間違えれ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ったことを知った。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計画を立て、脱走を実行した。
親友	あなたは、同僚か入りの少年と親友だった。花を育てるのが好きで、かつて手入れた花を部屋に飾りつけてもらった。昔のリーダーになつていたその少年は、僕に連絡を待たせてくれた。だから僕と一緒にいこうとしたのだ。アツキハジメの死から、

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

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
石川啄木	独占	3 ①②③④⑤	
泉鏡花	独占	3 ①②③④⑤	
		1 ①②③④⑤	
		1 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		手負いの獣		オート		自身	あなたは攻撃判定において、パーツが全て損傷した箇所1つにつき補正+1を得る。
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。
メインクラス		殺劇		オート		自身	BPで、同カウント内に他の姉妹が攻撃対象とした敵に攻撃判定する際、自身の攻撃判定出目+1、ダメージ+1してよい
サブクラス		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ターンに何度でも使用可。
サブクラス		失敗作		オート	なし	自身	攻撃判定・切断判定の出目+1される。ただし、BPでの毎ターン終了時及び戦闘終了時、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扱わない。
				オート			
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			行動値+1
				オート			
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		ぬるぬる		ジャッジ	1	0	自身を対象とした攻撃判定にのみ使用可。妨害1、1ターンに何度使用してもよい。ただし、1回の判定に対し、1回のみ。
腕		芝刈り機		アクション	3	0	白兵攻撃3+連撃2
腕		リフレックス		オート			行動値+1。
腕		ガントレット		オート		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		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
腕		ナイフ		オート			たからもの
腕		白のチェス駒(ナイト)		オート			たからもの
腕		黒のビショップ		オート			たからもの
				オート			
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			
				オート			