キャラクター名

パレラ

プレイヤー名

ポジション	ホリック	**享年**	10
メインクラス	タナトス	**暗示**	
サブクラス	タナトス	**寵愛点**	18

初期配置	煉獄
最大行動値	9

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

記憶のカケラ	内容
動く死体	
うとうと	
切望	起き抜けに「ムゥ(ΦωΦ)ｳﾏｰ」と叫び声をあげた。真顔で固まっていた。真顔で固まった理由は、ベッドの下にゲーム中毒者の幻影を見たから。結局ベッドの下にゲーム中毒者の幻影は存在しなかった。ゲーム中毒者の幻影は、ゲーム機を置き去りにして、一瞬で実験室を去った。ﾏｯﾋﾟ。実験台の幻影は、ずっと部屋にいた。あの実験台は私の幻影だったのだろうか。それとも、私が実験台の幻影だったのだろうか…

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
キャット	恋心	3	①②③④⑤	
ツヴァイ	独占	3	①②③④⑤	
シノ	恋心	1	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
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
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
ポジション		戦闘本能		オート		自身	バトルパートにおいて、発狂中の未練があると、攻撃判定の出目+1。（加速する狂気）
メインクラス		高速連射		ダメージ	0	自身	自身がダメージを与えた際のみ使用可。次カウントまで、所有する攻撃マニューバは全て、同対象に使う際のタイミングが「ダメージ」となる（無限解体）
メインクラス		精密射撃		オート		自身	バトルパートで攻撃判定血が６の際、任意の個所にダメージを与えてもよい。（必中）
サブクラス		早業		オート		自身	バトルパートで攻撃マニューバを使用した際、自身以外はラピッド、ジャッジでマニューバを使用できない。（刹那）
腕		狙撃ライフル		アクション	2	2〜3	射撃1。出目+1
腕		ボルトアクションライフル		アクション	3	0〜2	射撃3。（熊撃ち銃）
腕		対戦車ライフル		アクション	4	1〜3	射撃5。
頭		鷹の目		ジャッジ	1	自身	支援2。（ボルトヘッド）
腕		光学ライフル		アクション	3	0〜3	射撃1+切断。（レーザービーム）
胴		小さなピンバッジ		オート			たからもの
腕		キーホルダー		オート			たからもの