

キャラクター名
鬼姫

プレイヤー名

ポジション	ホリック	享年	
メインクラス	タナトス	暗示	破局
サブクラス	ゴシック	寵愛点	59

初期配置	煉獄
最大行動値	12

記憶のカケラ	内容
17 炎	燃え盛り、周囲を包み込む炎の中、揺らめく熱の塊にあなたは恐怖よりも興味を、感じ取っていた。あの炎をもう一度、あの興味をもう一度、感じてみたい。今は燃えるものさえない世界だけれど……、
57 双子	あなたには半身がいた。同じ日に生まれた同じ顔の子。二人の間には不器用な絆があって、相手は何をしているか、なんとなく分かるのだ。だから、この世界でもあなたの半身がどこかにいると分かる。どこだろう、追いかけて回される。悲鳴をあげて逃げ遅れて、あなたは寂れ、死者の手で生きたままにひきさらわれバラバラに。ああ、あいつらだ、アンデッドだった。あいつらが、あなたの体をめっちゃくちゃに。
70 亡者	どこだろう、追いかけて回される。悲鳴をあげて逃げ遅れて、あなたは寂れ、死者の手で生きたままにひきさらわれバラバラに。ああ、あいつらだ、アンデッドだった。あいつらが、あなたの体をめっちゃくちゃに。
84 おばけ	正体不明の何かと遭遇した記憶、奇妙な音、おかしな影、不気味な光。あの時の恐怖が今は、おとぎ話のように懐かしい。今のあなたは、かつてあなたが信じていた存在そのものなのだから。
99 ネクロマンサー	あなたをこんな体に変えた「あいつ」について、ほんの少しだけ覚えてる。感謝を感じたりするものだろうか？「あいつ」として、明らかにあなたは玩具だったというのに。

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

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
		3 ①②③④⑤	
		3 ①②③④⑤	
		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		狂人の先駆け		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		悪い子は斬首刑よ		オート	なし	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		禍切風（まがつけっぷう）		ダメージ	2	自身	自身が与えた白兵攻撃のみ使用可。「全体攻撃」の効果を得る。これによって自身がダメージを受けることはない。
サブクラス		切れ味抜群		オート	なし		自身の攻撃によって発生させた切断判定は、出目が-2される。
サブクラス		良いざまね		ダメージ	0	自身	使用済みの「ラピッド」「ジャッジ」「ダメージ」のマニューバを使用可能にする。
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
頭		舞踏		オート	なし	自身	最大行動値+1
頭		高揚感		オート	なし	自身	最大行動値+1
頭		鬼角		ダメージ	1	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+2。
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		処刑の刃		アクション	3	0	白兵攻撃2+切断
腕		業ノ断罪者		アクション	3	0~1	白兵攻撃1+切断+転倒
腕		鬼の手		オート	なし	自身	腕のみ、ダメージに対して常に「防衛1」。腕部にある白兵・肉弾攻撃マニューバのダメージ+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			
胴		魂の入れ物		オート	なし	自身	最大行動値+1
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
腕		赤い鏡		オート			たからもの