キャラクター名

メロウ

プレイヤー名

ポジション	ジャンク	**享年**	14
メインクラス	ステーシー	**暗示**	04　人形
サブクラス	タナトス	**寵愛点**	34

初期配置	煉獄
最大行動値	10

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

記憶のカケラ	内容
68　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。それはそれはとてもすばらしい出来だった。でも、もう、どんな絵か思い出せない。描かなくてはいけないのに……。
90　海岸	打ち寄せる波。白い砂浜。どこまでも広がる海。時折は魚が跳ねる。あなたの記憶の中にある海。きっと世界がこうなっても海はあるはずだけれど、それは記憶の中と同じ生命に満ちた海だろうか？
α-90　恋多く	すくに恋をして、すぐに破れて。あなたは多く恋をして多く楽しみ、多く泣いた。傷ろ骸など気にしない。どれだけの恋をしたか思い出せないけれど、気にすることではない。これからもそうしたって、いいのだから。
08　笑顔	心からの笑顔。本当に幸せな笑顔。それがあなたの脳裏についつも浮かぶ。　誰の笑顔なのだろう、大切な人だろうか、家族だろうか、撮に誇った自分の笑顔だったらいいな、　甚どもわからない笑顔にあなたは思いを巡らせる。

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
ジュリア	恋心	3	①②③④⑤	
		3	①②③④⑤	
		3	①②③④⑤	
		2	①②③④⑤	
		2	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		地獄の住人		オート	なし	自身	バトルパートで「地獄」にいる際、攻撃判定の出目が+1される。
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		失敗作		オート	なし	自身	攻撃判定、初撃判定の出目は全て+1される。ただし、バトルパートでの当ターン終了時および戦闘終了時、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は扱わない。
メインクラス		死に続け		ラピッド	0	自身	損傷している基本パーツを1つ修復する。
サブクラス		殺劇		オート	なし	自身	バトルパートで、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。
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		アドレナリン		オート	なし	自身	最大行動値+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		肉切り包丁		アクション	2	0	白兵攻撃2
腕		たからもの		オート			小さなアンデッド
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		あるびの		ジャッジ	1	0〜1	支援1
胴		うろこ		ダメージ	1	自身	防御2
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		仕込みブーツ		アクション	2	0	白兵攻撃2、攻撃判定の出目+1