

キャラクター名

シルビア

プレイヤー名

ポジション	オートマトン	享年	15歳
メインクラス	バロック	暗示	罪人
サブクラス	レクイエム	寵愛点	57

初期配置	煉獄
最大行動値	11

能力値	クラス	修正	合計
武装	2	0	2
変異	2	2	4
改造	0	0	0

記憶のカケラ	内容
開発訓練	単調なESP開発訓練。蓋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、相手の駒がわからなくて、ひたすら罰を受け続ける時間。
脱走！	ある程度の訓練をクリアしたが、アンディ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、リーダーである一人の少女の元でみんな計画立て、脱走を実行した。
親友	あなたは、部屋の中でもおとなしい少女と姉妹だった。花を育てるのが好きで、かつて手入れしていた花壇の話を何度も聞かせてもらった。部屋のリーダーになついていたその少女は、彼女に誘われてまるで脱走した。
歌	後日談 P61、項目15
疑惑	脱走は失敗に終わり、捕まつた。そして罰を受けている間。偶然、貴族の一人であるアン、脱走と直接関係のないマリアがある部屋で進行されるのを見た。マリアが何か決定的なことをしたに違いない。
『告発』	マリアはほぼ廃人になって部屋に戻ってきた。彼女が脱走を密告したに違いない。あなたは声高らかに彼女を指さし、銃弾した。別の少女が怒りと共に、彼女に飛びかかった。

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	パートとして所持。破壊で狂気点+1		
No.1(アン)	執着	3	①②③④⑤			
アヤメ	信頼	3	①②③④⑤			
おかやま	信頼	2	①②③④⑤			
キリエ	憤怒	3	①②③④⑤			
		1	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		煉獄の檻		オート		自身	トルバードでターン終了時狂気点がいるなら、行動値がマイナスに達していても、次ターン開始時の行動値回復において最大行動値まで回復してよい。
ポジション		氷の心		オート		自身	狂気判定において出目+1
メインクラス		狂鬼		オート		自身	肉弾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		怪力		オート		自身	肉弾・白兵攻撃におけるダメージ+1
サブクラス		死の手		ラピッド		自身	任意の攻撃マニューバ1つをラピッドで使用してよい
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		カンフー		オート		自身	行動値+1
頭		けもみみ		オート		自身	最大行動値+1。このパートを行動判定で使用した際、大失敗してもこのパートは損傷しない。
頭		たからもの		オート			フレデリカから貰った薔
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		有刺鉄線		ダメージ		自身	自分がダメージを与えた際にのみ使用可。白兵・肉弾ダメージ+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		どろどろ		ダメージ	1	0-1	自分がダメージを受けた際、そのダメージを与えた対象にのみ使用可。肉弾攻撃2
胴		たからもの		オート			小さなアンデッド
胴		たからもの		オート			白のポーン
胴		あるびの		ジャッジ	1	0-1	支援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
脚		にくへび		アクション	3	0	肉弾攻撃2+連撃2。攻撃判定において、連撃で発生した判定も含めた中で1回だけサイコロを振り直してもよい
サブクラス		集中		ラピッド	2	自身	ターン終了まで攻撃判定の出目+1