

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	記憶のカケラ	内容
最大行動値	11	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。ひたすら罰を受け続ける時間。
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
脱走！			ある程度の訓練をクリアしたが、アンデ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 計画を立て、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親友だった。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っていたその少女は、彼女に誘われるまま脱走した。
歌			後日談 P61、項目15
疑念			脱走は失敗に終わり、捕まった。そして罰を受けている合間、偶然、首謀者の一人であるアンと、脱走と直接関係のないマリアがある部屋に連行されるのを見た。マリアが何か決定的なことをしたに違いない。
『告発』			マリアはほぼ悪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差し、糾弾した。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	パーツとして所持。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	バトルパートでターン終了時検閲にいるなら、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。このパーツを行動判定で使用した際、大失敗してもこのパーツは損傷しない。
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
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	自身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