キャラクター名

ウソピ

プレイヤー名

ポジション	ホリック	**享年**	19(設定)
メインクラス	バロック	**暗示**	幸福
サブクラス	ステーシー	**寵愛点**	20

初期配置	煉獄
最大行動値	30

能力値	クラス	修正	合計
武装	1	8	9
変異	3	6	9
改造	0	8	8

記憶のカケラ	内容
62.手をつなぐ	誰かと手をつないでいた。相手はわからないけれど、確かに手の中にあった安心感。手に触れることで安心を得られるなら、せめて今いる仲間とともに手をつないでいたい。冷たい手でもぬくもりは感じられるから。
77.幸福の時	ああ、幸せ。こんなに幸せでいいのかな。終わるのがこわいくらいの幸せ。夢じゃないかと思うくらいの幸せ。そう。あなたの中にある夢のような記憶。けれどそれは、「あった」のだ。
01.青い空	空は確かに青かった。今見える空はどろりと濁った鉛色だけど、鮮やかな青い、抜けるような空をあなたは知っている。それはかつて当たり前のものだった。もうあの青いそらは見ることができないのだろうか。
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？
59.人形	かわいい人形が壊れて転がっている。手足が変な方に曲がったり、ちぎれたり。かわいそうに、と思った記憶。ああ、でも考えてみたら。今のあなたはまさに、その人形じゃないか。
72.会話	友人とのなにげない会話を思い出す。流行のこと、天気のこと、キライな人のこと、好きな人のこと、恋のこと。今になればどうでもいい雑談だけれど、思い出すと、妻まして涙がこぼれてくる……。
30.日常	退屈だけどあたたかくて、変わりばえしないけれど幸せな日常。そんな日々がきっといつまでも続くと信じていたのだけれど……気がつけばこんな体で、こんな世界で……何があったのだろう。

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	
ネイア	友情	3	①②③④⑤	
リン	保護	3	①②③④⑤	
		0	①②③④⑤	
		0	①②③④⑤	
		0	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		業怒		ダメージ	効果参照	自身	自身が与えたダメージに対してのみ使用可。コストとして、あなたは任意の未練に狂気点1点を加える。ダメージ+2。
ポジション		衝動		オート	効果参照	自身	1ターンに1回、自身が使用するマニューバの宣言時、通常のコストを支払う代わりに、任意の未練に狂気点を1点加えることでコストとしてもよい。
ポジション		衝動		オート	効果参照	自身	1ターンに1回、自身が使用するマニューバの宣言時、通常のコストを支払う代わりに、任意の未練に狂気点を1点加えることでコストとしてもよい。
ポジション		衝動		オート	効果参照	自身	1ターンに1回、自身が使用するマニューバの宣言時、通常のコストを支払う代わりに、任意の未練に狂気点を1点加えることでコストとしてもよい。
ポジション		衝動		オート	効果参照	自身	1ターンに1回、自身が使用するマニューバの宣言時、通常のコストを支払う代わりに、任意の未練に狂気点を1点加えることでコストとしてもよい。
メインクラス		怪力		オート	なし	自身	肉弾・白兵攻撃におけるダメージ+1。
メインクラス		怪力		オート	なし	自身	肉弾・白兵攻撃におけるダメージ+1。
メインクラス		怪力		オート	なし	自身	肉弾・白兵攻撃におけるダメージ+1。
メインクラス		怪力		オート	なし	自身	肉弾・白兵攻撃におけるダメージ+1。
メインクラス		怪力		オート	なし	自身	肉弾・白兵攻撃におけるダメージ+1。
メインクラス		怪力		オート	なし	自身	肉弾・白兵攻撃におけるダメージ+1。
メインクラス		怪力		オート	なし	自身	肉弾・白兵攻撃におけるダメージ+1。
メインクラス		怪力		オート	なし	自身	肉弾・白兵攻撃におけるダメージ+1。
メインクラス		怪力		オート	なし	自身	肉弾・白兵攻撃におけるダメージ+1。
メインクラス		怪力		オート	なし	自身	肉弾・白兵攻撃におけるダメージ+1。
メインクラス		再生		ダメージ	1	自身	防御1、1ターンに何度使ってもよい。同じダメージに対して複数回の使用は不可。
メインクラス		結晶化		ダメージ	1	自身	受けたダメージに付属した「切断」「爆発」「移動」は全て無効化される。このマニューバは1ターンに何度でも使用してよい。
メインクラス		狂極		オート	なし	自身	このスキルを取得した際、レベル3変異パーツを追加で1つ獲得する。このパーツは強化値に縛られず、修復することも可能である。
メインクラス		狂極		オート	なし	自身	このスキルを取得した際、レベル3変異パーツを追加で1つ獲得する。このパーツは強化値に縛られず、修復することも可能である。
メインクラス		狂極		オート	なし	自身	このスキルを取得した際、レベル3変異パーツを追加で1つ獲得する。このパーツは強化値に縛られず、修復することも可能である。
メインクラス		狂極		オート	なし	自身	このスキルを取得した際、レベル3変異パーツを追加で1つ獲得する。このパーツは強化値に縛られず、修復することも可能である。
メインクラス		狂極		オート	なし	自身	このスキルを取得した際、レベル3変異パーツを追加で1つ獲得する。このパーツは強化値に縛られず、修復することも可能である。
メインクラス		狂極		オート	なし	自身	このスキルを取得した際、レベル3変異パーツを追加で1つ獲得する。このパーツは強化値に縛られず、修復することも可能である。
メインクラス		狂極		オート	なし	自身	このスキルを取得した際、レベル3変異パーツを追加で1つ獲得する。このパーツは強化値に縛られず、修復することも可能である。
メインクラス		狂極		オート	なし	自身	このスキルを取得した際、レベル3変異パーツを追加で1つ獲得する。このパーツは強化値に縛られず、修復することも可能である。
メインクラス		狂極		オート	なし	自身	このスキルを取得した際、レベル3変異パーツを追加で1つ獲得する。このパーツは強化値に縛られず、修復することも可能である。
メインクラス		狂極		オート	なし	自身	このスキルを取得した際、レベル3変異パーツを追加で1つ獲得する。このパーツは強化値に縛られず、修復することも可能である。