キャラクター名

ラウト

プレイヤー名

ポジション	ホリック	**享年**	16歳
メインクラス	ステーシー	**暗示**	渇望
サブクラス	タナトス	**寵愛点**	16

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	1	3
変異	1	1	2
改造	1	0	1

記憶のカケラ	内容
密室	狭い部屋に鍵をかけて閉じこもる。外で何かが、あなたを探して彷徨っている。見つかってはいけない。見つかってはいけない。あなたは身を縮める。扉の前に、それが来た気配。そして、あなたは……。
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？
遊園地	NC:NC:対抗で？　設定で？　あ、月と下で？　どこで楽しく遊ぶ？　別世界のお祝遊園地の記憶。NC:セピアの風景。幸せそうな人たち。あの日はどこへ行ったどうってどうってあのRPの場はお決まりどうか？NC:……ええと、あるのに、だって、今自分たちの目の前に立っている登場は、『あの歌と呼び』と。
流れ星	NC:眩い夢をした。こんなきれいな夜だった。見ていく度に、儚さと自由さ、あった。NC:眩いNPCったかそうでなかったか、もう覚えていないけれど、あの流星だけはNPC記憶のPCにある。NC:夢で覚っていたのは誰とったどうか、なんだか、妙味につどく秋ている名前が心……。

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
アイネ	依存	3	①②③④⑤	
アネモネ	保護	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		狂気の果て		ダメージ	0	自身	あなたは任意の未練から狂気点1点を減らす。もし同じエリアに他の姉妹がいるなら、その姉妹は未練を一つ選び、狂気1点を加えなくてはならない
メインクラス		失敗作		オート			攻撃判定・切断判定の出目はすべて+1される。ただし、バトルパートでの毎ターン終了時及び戦闘終了時、あなたは任意のパーツを一つ損傷する。この損傷はコストとしては扱われない
メインクラス		死人の流儀		ジャッジ			コストの代わりに、あなたは任意の基本パーツを一つ損傷する
サブクラス		死神		オート		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
頭		のうみそ		オート			2
頭		めだま		オート			1
頭		カンフー		オート	なし	自身	最大行動値＋1
頭		あご		アクション	2	0	肉弾攻撃１
頭		けもみみ		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		名刀		アクション	2	0	白兵攻撃2＋切断、攻撃判定の出目＋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		壊れた部品		オート			未練の対象たる人の部品、あるいは過去の己の部品。使えない体の一部を持ち歩くのも、あるいは人間らしさだろうか。
腕		星型のブレスレット		オート			アネモネにもらった
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		アーマースキン		ダメージ	0	自身	防御＋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		有刺鉄線		ダメージ	0	自身	白兵・肉弾ダメージ＋１
脚		はりつき		アクション	3	自身	移動1、この移動に対して「移動妨害」は全て無効