

キャラクター名  
樹虎

プレイヤー名

ポジション	ソロリティ	享年	13歳/16歳
メインクラス	タナトス	暗示	破局
サブクラス	バロック	寵愛点	29

初期配置	煉獄
最大行動値	14

記憶のカケラ	内容
恋の華	陣室の少女のことが好きだった。でも、あの子は弟のことばかり、きっと彼女にとっては唯一の愛された大切な心の拠り所なんだろうな。少しでも、振り向いてくれたら...そんな勇気ないよな。
いじめ	同室にいたあの子の弟がいじめられて、俺は見て見ぬ振り、何もしなかった時点で罪を犯してしまっているよな。どうしてって言われたら、多分俺も、彼のことには気がはかたからなのかもしれない。
開発訓練	何の力も持たない僕にとっては、こりゃただの運を試すものだな。
密告	
血の宴	

能力値	クラス	修正	合計
武装	1	2	3
変異	2	1	3
改造	1	3	4

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
スピネル	信頼	3 ①②③④⑤	
シルフィ	依存	2 ①②③④⑤	
カレン	恋心	3 ①②③④⑤	
ルカ	軽蔑	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		茶法		アクション	1	自身	次のカウントで行う攻撃判定に+1。この効果は次カウントにて再度使用することで累積する(最大+3)。
メインクラス		災禍		ダメージ	2	自身	自身が与えた白兵攻撃にのみ使用可。「全体攻撃」の効果を得る。これによって自身がダメージを受けることは無い。
メインクラス		死神		オート	なし	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。
サブクラス		怪力		オート	なし	自身	肉弾・白兵攻撃におけるダメージ+1。
サブクラス		ブライト小崎狂気のワンポイントレッスン		オート	なし	自身	【少女山脈】白兵・肉弾攻撃判定および自身の攻撃判定の出目につき+1する。あなたに対する白兵・肉弾攻撃は判定値でも命中する(命中判定は自身の任意)。
				オート			
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	なし	自身	1
頭		アドレナリン		オート	なし	自身	1
頭		ブライト博士のAI		オート	なし	自身	【よぶんなあたま】 2
				オート			
頭		花の蕾		オート	なし	自身	破壊で狂気点+1
頭		フェイント		ジャッジ	0	自身	自身の白兵・肉弾攻撃にのみ使用可。支援2。
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		纏り狙振弾		アクション	3	0-1	【レーキ(熊手)】 白兵攻撃1+爆発
腕		ピッチングウェッジ		アクション	3	0	【レンチアーツ】 白兵攻撃2+連撃3
				オート			
腕		アームバイス		ジャッジ	1	0	支援2か妨害2。
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		しんぞう		オート	なし	自身	1
胴		ルーティーン		アクション	1	自身	【ぼんがっつり】自身が次カウント以降に行う最初の白兵・肉弾攻撃のダメージに+1する。この効果は累積せず、攻撃に失敗すると失われる。