

キャラクター名

プレイヤー名

ポジション	ホリック	享年	16
メインクラス	ステーション	暗示	希望
サブクラス	レクイエム	寵愛点	47

初期配置	煉獄
最大行動値	11

記憶のカケラ	内容
死人使い	大切な人が死んだ。いいえ、きっと眠っているだけだから。目を覚まさせてあげなくちゃ。そのために私は目覚めたのだから。
死者再生(記憶のカケラβ92)	死者をアンデッドに作り替える過程を見ていた。自分でも作れるほどに。私は一体何者だったのだろう。
研究者狩り(記憶のカケラβ91)	
終末後(記憶のカケラβ99)	
さがしもの(記憶のカケラα36)	探さなくてもいいものがある。それはとても大切なものだ。それが何か覚えていなくても、探さなくてもいい。それを見つけなければ、心にぽっかりと穴が空いたままなのだから。
死去(記憶のカケラ34)	あなたの目の前で一つの命が終わった記憶。それはあなたにとってとても大切な命だったのに。今、死にながら動いているあなた。同じことがあの命にも起こっているだろうか?

能力値	クラス	修正	合計
武装	3	0	3
変異	1	1	2
改造	0	0	0

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	
ハナ	執着	1 ①②③④⑤		
ユーリ	憧憬	2 ①②③④⑤		
カナタ	友情	2 ①②③④⑤		
ズウズウ	憐憫	2 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		修羅		ジャッジ	効果参照	自身	任意の狂気点1点を追加。支援3
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。コストとして狂気点1点を追加する。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コストの代わりに狂気点1点を追加することでコストとして良い
メインクラス		失敗作		オート	なし	自身	攻撃・切断判定の出目+1。ターン終了および戦闘終了時に任意のパーツ1つを損傷
メインクラス		死人の流儀		ジャッジ	効果参照	0~1	コストに任意の基本パーツ1つを損傷。支援2または妨害2
サブクラス		銃神		オート	なし	自身	射撃攻撃の判定の出目+1
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	最大行動値+1
頭		よぶんなめ		ジャッジ	1	0~1	支援2
頭		髪飾り		オート	なし	なし	たからもの。アクセサリー
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		二丁拳銃		アクション	3	0~1	射撃攻撃2+連撃1
腕		アンデッドガン		アクション	3	1~2	射撃攻撃1+爆発+全体攻撃
腕		もふもふパンダの手袋		オート	なし	なし	たからもの
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	最大行動値+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