キャラクター名

エリス

プレイヤー名

ポジション	ジャンク	**享年**	8歳
メインクラス	バロック	**暗示**	罪人
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	1	0	1
変異	2	1	3
改造	1	1	2

記憶のカケラ	内容
遊園地	家族で？友達で？恋人同士で？とても楽しい場がしい、別世界のような遊園地の記憶。色とりどりの遊具、幸せそうな人たち。あの日はどこへ行ったんだろう？あの日の跡はまだあるのだろうか？
殺戮の天使	人を殺すことを教え込まれた。何の疑問もなく、あなたは何度も人を殺した。殺せば褒めてもらえた。今いるのは死なない世界。殺し続ける世界。もっともっと殺し続けたら、褒めてもらえるだろうか。
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のなら、せめて今いる仲間にも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。
流れ星	眠い事をした。こんなきれいな夜だった。流れていく星が、綺麗だな見たいなと思った。眠いけれど、もう消えていないけれど、あの光景だけはしっかりと脳裏の中にある。隣で眠っていたのは誰だっただろうか。なんだか、胸がつっかえている気がした――。

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
アルフェッカ	嫌悪	3	①②③④⑤	PL：Nono田
シロン	独占	3	①②③④⑤	PL：Bookmark
アネモネ	独占	3	①②③④⑤	にしのりんご
		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		地獄の住人		オート	なし	自身	バトルパート「地獄」にいる際、攻撃判定の出目が＋1される。
メインクラス		狂鬼		オート	なし	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	なし	自身	肉弾・白兵攻撃におけるダメージ+1
サブクラス		殺劇		オート	なし	自身	バトルパートで同カウント内に他の姉妹が攻撃対象とした的に攻撃判定する際、自信の攻撃判定出目+1
				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		ボルトヘッド		ジャッジ	1	自身	支援2
頭		拡声器		アクション	2	0~2	対話判定扱いで判定を行う。判定に成功したなら、対象は自身への狂気点を1点減らしてよい。
				オート			
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		にくへび		アクション	3	0	肉弾攻撃2＋連撃2。攻撃判定においてー回だけサイコロを振り直してもよい。
腕		おおつの		オート	なし	自身	射程0の対象へ、肉弾攻撃判定で大成功が出た時、攻撃に連撃+1または転倒を加えて良い。この効果は1カウントに1回まで発動する。
				オート			
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		スパイク		ダメージ	1	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+2
				オート			
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