

キャラクター名  
ノエル

プレイヤー名

|        |      |     |     |
|--------|------|-----|-----|
| ポジション  | アリス  | 享年  | 10  |
| メインクラス | ステシー | 暗示  | 希望  |
| サブクラス  | ゴシック | 寵愛点 | 242 |

|       |    |
|-------|----|
| 初期配置  | 煉獄 |
| 最大行動値 | 19 |

| 記憶のカケラ | 内容  |
|--------|---|
| 歌      | どんな曲があるのかもわからないけれど、あなたは1つ歌を覚えている。気がつけば口ずさんだりハミングしたり、時々ちょっと歌詞を覚えていたり。たったひとつの歌だけで、あなたにとっては大切なものだ。 |
| 演奏     | あなたは毎日楽器を弾いていた。その楽器は手元がない。弾く曲の名も覚えていない。口ずさむことはできるけれど……けれど、あの楽器があれば、きっと指が曲を覚えているはず。              |
| 願い事    | 誰かのために死ぬようとした願い事、本当にその願いは叶わなかったの？ 貴女はそれを思うことに胸を痛めている。いいわけがない、いいわけがない。けれどその願いを思い出すことができない。       |
| 少女     | あなたを見つめる少女がいた。彼女の名前も顔も関係も忘れたけど、自分達を見つめていた少女の笑顔を覚えている。あの子は一体誰だったんだろう？ あれはサラア？ それとも……             |
| 手をつなぐ  | 誰かと手をつないでいた。たしかに手の中にあつた安心感。手を繋ぐことで気持ちが通じ合うならば、今の仲間達とも手を繋ぎ希望を紡ぎたい。                               |
| 約束     | 貴女は誰かと大切な約束をしていた。それがどんな約束かはあやむゆだけれど、きっと貴女の歌が約束に関係しているかもしれない。貴女の誰かの思い出になるんだから。                   |
| 人形遊び   | 人形作りが大好きだった子がいたような気がする。あの子はみんなの姿をした人形を作り、みんなと人形遊びしていた。人形を作るときあの子の一生懸命な姿は、記憶に微かだが記憶に残っている。       |

| 能力値 | クラス | 修正 | 合計 |
|-----|-----|----|----|
| 武装  | 1   | 2  | 3  |
| 変異  | 2   | 8  | 10 |
| 改造  | 1   | 5  | 6  |

| 未練         |    |         |                   |
|------------|----|---------|-------------------|
| 対象         | 種類 | 狂気点     | 発狂時ペナルティ          |
| たからもの      | 依存 | 0 ①②③④⑤ | パーツとして所持。破壊で狂気点+1 |
| グラットン      | 恋心 | 1 ①②③④⑤ |                   |
| ホワイト・プランター | 友情 | 2 ①②③④⑤ |                   |
| リズ         | 独占 | 1 ①②③④⑤ |                   |
| シャイア       | 憧憬 | 4 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  |    | 祈り             |    | アクション | 0   | ※   | 1つだけ使用可能な状態に維持されたまま、対象の属性を1つ減らす。属性は減らされたまま、次のマニューバで回復する。                           |
| ポジション  |    | 先読み            |    | アクション | 1   | 0~1 | 対象が次に使う「アクション」のコストを-1（最低0）する。  |
| メインクラス |    | 死人の流儀          |    | ジャッジ  | ※   | 0~1 | コストの代わりに、あなたは任意の基本パーツ1つを損傷する。支援2か妨害2   |
| メインクラス |    | 庇う             |    | ダメージ  | 0   | 0~1 | 対象が受けたダメージを、代わりに自身に受ける。1ターンに何度でも使用可。   |
| メインクラス |    | 肉の盾            |    | ダメージ  | 0   | 0~1 | ダメージに付随する効果全て（切断や連撃、全体攻撃など）を打ち消す。  |
| メインクラス |    | 失敗作            |    | オート   | なし  | 自身  | 攻撃判定・切断判定の出目は全て+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1つを損傷する。この損傷はコストとして扱わない。 |
| サブクラス  |    | 肉の宴            |    | アクション | 1   | 自身  | 損傷した基本パーツ1つを修復する   |
| サブクラス  |    | 背徳の悦び          |    | ダメージ  | 0   | 自身  | 使用済みの「ラビット」「ジャッジ」「ダメージ」のマニューバを1つ、再使用可能にする  |
| サブクラス  |    | 完全捕食           |    | オート   | なし  | 0   | あなたが射撃の対象に肉弾攻撃を成功させた際、対象の残りパーツ数（攻撃判定値）以下になったら、対象は全てのパーツを損傷する（ただしレギオンには無効）。         |
| サブクラス  |    | 無茶             |    | オート   | ※   | 自身  | コストとして、あなたは任意の基本パーツ1つを損傷する。行動判定・攻撃判定・切断判定において、サイコロを振りなおして良い。                       |
| サブクラス  |    | 加速する狂気         |    | オート   | なし  | 自身  | バトルパートで発狂状態の未練がある際、攻撃判定+1。   |
| サブクラス  |    | 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、出目を+1してもよい。   |
| サブクラス  |    | 地獄の住人          |    | オート   | なし  | 自身  | バトルパートで「地獄」にいる際、攻撃判定の出目が+1される。   |
| 頭      |    | のうみそ           |    | オート   | なし  | 自身  | 最大行動値+2  |
| 頭      |    | めだま            |    | オート   | なし  | 自身  | 最大行動値+1  |
| 頭      |    | 天才（よぶんなあたま）    |    | オート   | なし  | 自身  | 最大行動値+2  |
| 頭      |    | 第六感（けもみみ）      |    | オート   | なし  | 自身  | 最大行動値+1。このパーツを行動判定で使用した際、大失敗してもこのパーツは損傷しない。  |
| 頭      |    | 高速思考（アドレナリン）   |    | オート   | なし  | 自身  | 最大行動値+1  |
| 頭      |    | 並行思考（エナジーチューブ） |    | オート   | なし  | 自身  | 最大行動値+2。装備箇所にダメージを受けた際、あなたは任意の基本パーツ1つを追加で損傷しなくてはならない。                              |
| 頭      |    | 限界突破（リミッター）    |    | オート   | なし  | 自身  | このパーツがバトルパート中に損傷した時、宣言することで最大行動値+2しても良い。バトルパート終了までの効果は続き、効果中はこのパーツを修復できない。         |
| 頭      |    | 変幻格闘術（おおつの）    |    | オート   | なし  | 自身  | あなたは射撃の対象へ、肉弾攻撃判定で大成功が出た時、攻撃に「連撃（既にあるなら+1）」か「転倒（重複しない）」                            |
| 頭      |    | あご             |    | アクション | 2   | 0   | 肉弾攻撃1  |
| 頭      |    | 回避行動（うじむし）     |    | オート   | なし  | 自身  | バトルパートにてターン終了時、パート終了時、このパーツが損傷していたなら、修復して良い。                                       |
| 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      |    | 鋼糸（ワイヤーリール）    |    | ラビット  | 3   | 0~2 | 移動1  |
| 腕      |    | ガントレット         |    | オート   | なし  | 自身  | 腕のみ、ダメージに対して常に「防御1」。腕部にある白兵・肉弾攻撃マニューバのダメージ+1。                                      |