キャラクター名

スズクレ

プレイヤー名

ポジション	ホリック	**享年**	14
メインクラス	ステーシー	**暗示**	喪失
サブクラス	タナトス	**寵愛点**	84

初期配置	煉獄
最大行動値	12

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

記憶のカケラ	内容
α77：触れた指	指と指が絡み合った。激しい思いを抱いていた相手だったのだろうか？　絡み合った指のかすかなぬくもり。己に生まれた戸惑い。ほんのの少しの、きっとかりの、癒しさ。そのかすかなぬくもりが、あなたの指とともに今も残っている。
α05：復讐	胸の奥に沈たい魂がある。じんわりと奇かな怒りはるその魂は、あなたの感情を冷たく熱く炙る。相手を、遺恨を思い出せなくても、心の奥で復讐の誓いが解かれることはない。あなたの足を立たせるのはそれだけだから。
【終わりの記憶】	『燃える臭い、身体から抜けていく熱、目の前に広がる曇った空。　あなたは悟る。これが“死”だと。　でもそれはどこか安心できるものだった。』
【戦い】	「あなたにとって戦いは日常であった。向かってきた奴を引き裂き、叩き潰し、吹き飛ばしてきた。終われば少しもの風景が広がり、いつものように歩き出す。」
『敗北の味』	『ビルの隙間、暗く冷たい路。事実関係、あれこれ考えずに『敗北』を噛み締める。そして『敗北』を噛み締めたあと、ゆっくりと立ち上がる。ゆっくりと立ち上がる。ゆっくりと立ち上がる。そして、あなたは考えずにただ『ブラッディ・ロンド』を、そして『敗北』を噛み締めながら、ゆっくりと立ち上がる。そして、あなたは考えずにただ『ブラッディ』と。
【人助け】	『なぜその時身体が動いたのか分からない。　でも見捨てられなかった。結果として君がどうなったかは言うまでもないが、それでも後悔はなかった。』

未練

対象	種類	狂気点		発狂時ペナルティ
たからもの	依存	0	①②③④⑤	パーツとして所持。破壊で狂気点+1
ウィスタリア	友情	0	①②③④⑤	
パラエノ	保護	0	①②③④⑤	
フェニーチェ	憧憬	0	①②③④⑤	
ヘリアン	期待	0	①②③④⑤	
ロコ	友情	4	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		加速する狂気		オート		自身	BPで発狂状態の未練がある場合、攻撃判定+1
ポジション		手負いの獣		オート		自身	あなたは攻撃判定において、パーツが全て損傷した箇所1つにつき修正+1を得る。
ポジション		弱音は無し		オート		自身	自身が発狂している未練がある時、その未練から狂気点を減らすことができない。代わりに発狂している未練の効果を受けない。
メインクラス		失敗作		オート		自身	攻撃判定・切断判定の出目は全て+1される。バトルパートでの毎ターン終了時および戦闘終了時、あなたは任意のパーツを1つ損傷する。この損傷はコストとしては扱わない。
メインクラス		死人の流儀		ジャッジ		0〜1	コストの代わりに任意の基本パーツを1つ損傷する。支援2か妨害2
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
サブクラス		災禍		ダメージ	2	自身	自身が与えた白兵攻撃ダメージにのみ使用可。このダメージに「全体攻撃」の効果を加える。この「全体攻撃」によって自身がダメージを受けることはない。
サブクラス		怪力		オート		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		自身	BPで、同カウント内に他の姉妹が攻撃対象とした敵に攻撃判定をする際、自身の攻撃判定出目+1、ダメージ+1してよい。
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		自身	行動値+1
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
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			
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		四脚外装		オート			このマニューバは“脚”にしか装着できず、自身が使用したいのみこのマニューバはすべて“脚”に装着される。このマニューバが損傷した時、同じ部位に装着されたマニューバを全て損傷し、射程で指値を-2する。
脚		発勁		ラピッド	0	0	自身には使用不可。移動 1
脚		単分子繊維		アクション	2	0〜1	白兵攻撃1+切断+連撃1
脚		しっぽ		オート		自身	行動値+1
脚		リフレックス		オート		自身	行動値+1