キャラクター名

エレクトラ

プレイヤー名

ポジション	コート	**享年**	14
メインクラス	ステーシー	**暗示**	希望
サブクラス	ゴシック	**寵愛点**	16

初期配置	煉獄
最大行動値	13

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

記憶のカケラ	内容
窓から(60)	窓の外をじっと眺めていた記憶。窓の外に何があったか、思い出せないけれど。それは窓の中、あなたがいた場所よりもずっと、ずっと美しくて。外へ憧れ続けた。少なくとも、ここはあの窓の外じゃない。
最終治療(α97)	重い病か、事故なのか。とにかくあなたはベッドから起き上がることもできない状態だった……と思う。最新の治療を受ければ回復すると聞き、よく考えも甘すぎがりついた。そして、確かに動けるようになった。望まぬ形で。
炎(ex)	大きな木の下が赤く、激しく燃え盛っていた。
約束(ex)	あの日の続きを。

未練

対象	種類	狂気点		発狂時ペナルティ
たからもの	依存	2	①②③④⑤	パーツとして所持。破壊で狂気点+1
カラミティ	友情	3	①②③④⑤	あおいさん
マイノン	憧憬	2	①②③④⑤	なるしさん
ヘンリエッタ	保護	3	①②③④⑤	ねりあんさん
"パパ"	不安	2	①②③④⑤	
スクルージおじさん	期待	2	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		演算／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。
ポジション		看破		ラピッド	0	0~3	対象の「ラピッド」「ジャッジ」「ダメージ」のマニューバ1つの効果を打ち消す。
メインクラス		平気		オート	なし	自身	バトルパートにおいて、パーツを損傷しても、ターン終了までそのマニューバは使用できる。
メインクラス		死人の流儀		ジャッジ	基パ1	0~1	支援2か妨害2。コストの代わりに、あなたは任意の基本パーツを損傷する。
サブクラス		学習装置／背徳の悦び		ダメージ	0	自身	使用済みの「ラピッド」「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。
頭		カンフー		オート	なし	自身	最大行動値+1
頭		アドレナリン		オート	なし	自身	最大行動値+1
頭		センサー／よぶんなめ		オート	1	0~1	支援2
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
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		循環ポンプ／エナジーチューブ		オート	なし	自身	最大行動値+2
胴		あるびの		オート	1	0~1	支援1
胴		本		オート	なし	自身	バトルパート終了後、任意の未練一つを選んで狂気点を1減らす。このパーツは損傷時に所持パーツから取り除く
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