キャラクター名

すばる

プレイヤー名

ポジション	ホリック	**享年**	15
メインクラス	タナトス	**暗示**	喪失
サブクラス	ステーシー	**寵愛点**	29

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	0	1

記憶のカケラ	内容
戦火(91)	戦争の中を逃げ惑う。隠れる。銃弾が飛び交う。爆発が起こる。逃げ惑う中、全てが固められなくて、ふらふらと彷徨う。飛んでくる砲弾。それが近づいてくる小鳥に思えて。あなたは手を差し伸べた。
父の腕(12)	力強い父の手、頬に当たる硬い髪の感触。あなたの華奢な体を抱きしめてくれたその腕を、あなたは覚えている。その腕の持ち主はきっともういないけれど、そのぬくもりだけでもの支えになってくれる。
いじめ	一緒に遊んだ相手が皆、なぜか泣いて逃げていく。(悪気はないんだけどなあ…?)

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
ルリア	友情	3	①②③④⑤	すいりうさん
シズハ	友情	3	①②③④⑤	elさん
カラキ セイヤ	信頼	3	①②③④⑤	あもこさん
		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		堕地獄		アクション	狂気1	自身	あなたはコストの代わりに、任意の未練へ狂気点1点を加える。あなたの配置エリアが、地獄に変更される。
メインクラス		死神		オート	なし	自身	白兵攻撃の判定出目+1。
メインクラス		殺劇		オート	なし	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する際、自身の攻撃判定出目+1、ダメージ+1してよい。
サブクラス		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、BP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扱わない。
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		殺陣／カンフー		オート	なし	自身	最大行動値+1
頭		脳汁／アドレナリン		オート	なし	自身	最大行動値+1
頭		赤いマフラー		オート	なし	自身	BP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
頭		あご		アクション	2	0	肉弾攻撃 1
腕		かた		アクション	4	自身	移動 1
腕		こぶし		アクション	2	0	肉弾攻撃 1
腕		名刀		アクション	2	0	白兵攻撃2+切断、攻撃判定+1。
腕		うで		ジャッジ	1	0	支援 1
胴		しんぞう		オート	なし	自身	最大行動値+1
胴		はらわた		オート	なし	自身	
胴		はらわた		オート	なし	自身	
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		火薬玉／手榴弾		ラピッド	2	0~1	砲撃攻撃2+爆発、攻撃判定-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