

キャラクター名
ロレイン

プレイヤー名

ポジション	ジャンク	享年	15
メインクラス	ロマネスク	暗示	罪人
サブクラス	ステーシー	寵愛点	3

初期配置	煉獄
最大行動値	10

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

記憶のカケラ	内容
謝罪 38	大切な人を傷つけてしまった。謝らなさいいけないのに。まだ一言も謝っていないのに。気がつけば死んでいて、死にながら生きています。あの人はきっと居るはず。あの人の墓らなくは、謝らなくは、
目撃 α48	見てはならない現場を見てしまった。追われ、そして殺される。何を見たのだろうか。それは今、あなたにこの体になっていることと無関係では無いはずだ。何を見て、殺されたのか。それには思はず価値があるはずだ。
基本,95「死の訪れ」(改)	誰も名前も思い出せない。でも、とても大切な人が死んだ。死んだことがとても哀しくて、突然奪われた恐怖に震えが止まらなかつた。死んでも生き返った今、あの人はどうなっているのだろうか。
基本,88:【兄】	あなたには、やせしめた、いつも覚えていた。重たい。あなたにとって彼は誰よりも大切な、理解者。そんな彼の名前も思い出せない。生き返った思い出せるのか。あなたは今生きている。真実なく生かされたらどうなるのか。
α.17:【後悔】	大切な人、大切な人、大切な人。大切な人、大切な人、大切な人。大切な人、大切な人、大切な人。大切な人、大切な人、大切な人。大切な人、大切な人、大切な人。大切な人、大切な人、大切な人。大切な人、大切な人、大切な人。
α.22:【水泳】	大切な人、大切な人、大切な人。大切な人、大切な人、大切な人。大切な人、大切な人、大切な人。大切な人、大切な人、大切な人。大切な人、大切な人、大切な人。大切な人、大切な人、大切な人。大切な人、大切な人、大切な人。
基本,99:【ネクロマンサー】	大切な人、大切な人、大切な人。大切な人、大切な人、大切な人。大切な人、大切な人、大切な人。大切な人、大切な人、大切な人。大切な人、大切な人、大切な人。大切な人、大切な人、大切な人。大切な人、大切な人、大切な人。

未練			
対象	種類	狂気点	発狂時ペナルティ
たからもの	依存	1 ①②③④⑤	パーツとして所持。破壊で狂気点+1
ミレイネ	信頼	3 ①②③④⑤	
ロメリア	友情	0 ①②③④⑤	
シェリー	独占	2 ①②③④⑤	
		1 ①②③④⑤	
エル	憐憫	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
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		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
ポジション		手負いの獣		オート	なし	自身	あなたは攻撃判定において、パーツがすべて損傷した箇所1つにつき修正+1を得る。
頭		カンフー		オート	なし	自身	最大行動値+1
頭		発勁		ラピッド	0	0	自身には不可、移動1
胴		うじむし		オート	なし	自身	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、修復してよい。
頭		リミッター		オート	なし	自身	ターン開始時、損傷していれば最大行動値+2
腕		ワイヤーリール		ラピッド	3	0~2	移動1
メインクラス		調律		ラピッド	0	0	対象の損傷したパーツ1つを選ぶ。対象はターン終了までそのパーツのマニューバを使用してよい。(ただし使用済み・重複不可などは戻らない)
メインクラス		時計仕掛け		オート		なし	自身改造3パーツ取得
腕		ガントレット(エラッタ)		オート	なし	自身	ダメージタイミング、あなたは腕のみ「防弾1」を得る。さらに、腕部にある白兵・肉弾攻撃マニューバのダメージ+1。
サブクラス		庇う(エラッタ)		ダメージ	0	0~1	対象が受けたダメージを、代わりに自身が受ける。1ターンに何度でも使用可。ただし、『全体攻撃』によって引き起こされたダメージに対しては使用不可。
腕		腕時計		オート			兄から貰った腕時計
腕		単分子繊維		アクション	2	0~1	白兵攻撃1+切断+連撃1
		エル		オート			
ポジション		随行		ラピッド	0	自身	他の姉妹が移動マニューバを使用した際のみ使用可、移動1
ポジション		足掻く		オート	なし	自身	狂気点を使って振りなおす際、出目+1