キャラクター名	プレイヤー名
瓦落苦多	

ポジション	アリス	**享年**	10
メインクラス	ステーシー	**暗示**	幸福
サブクラス	ゴシック	**寵愛点**	89

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	1	3
改造	1	3	4

記憶のカケラ	内容
【死去】	
【動く死体】	
【手当】	包帯、薬、消毒液。傷付いた人達を手当してゆく記憶。感謝の言葉、苦痛の呻き、死にゆく人。充実感と、同じほどの無力感。ああ、けれど、もう今のあなたたちは、あんな手当ても不要になってしまった。
【写し身】	あなたは誰かの写し身。その存在が絶えぬように滅ばないように、役目をいつまでも果たせるように作られた。補充を待つだけの身代わり。しかしその誰かが、役目を果たせなくなったならば？…あなたは写し身ではなくなる。今度はあなたの番だ。それを肯定的に捉えるか、否定的に捉えるかはあなた次第だ。少なくとも、今のあなたに代わりは居ないのだから。
【破滅の足音】	あの時、過ぎる時間はぞっとするほどゆっくりだった。あなたは何かを待っていた。来て欲しくないけれど、確実に来る破滅を。あなたを終わらせる何かがやってくる。それをじっと待っていたのだ。
【報復】	あなたの目の前で、仲間が他の仲間に殺された。どんな理由であれそれを看過することができなかったあなたはそれに抗議した。そしてそのせいであなたもまた、排除の対象とされたのだろう。刃を向けられ、やむを得ずあなたは応戦し、それに勝利した。そして結果的に一度に二人の仲間を失うことになった。もうあのような事態は絶対に避けなければならない。失った仲間とは阿修羅と境鳥のことだ。しかしどちらを手にかけたかは定かではない。
【廻原】	なつかしい故郷の名前。生まれ、育ち、遊んだ風景。そんな場所はもうどこにもないのかもしれない。でも、あなたの心の中には確かにある。その大切な、忘れられない風景、その残り香をいつか、探しに行くのもいいかもしれない。あなた達の主がかつてそうしたように。

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
阿修羅	信頼	3	①②③④⑤	
境鳥	信頼	2	①②③④⑤	
シノノメ（えりー（生首））	保護	0	①②③④⑤	
アイネズ	信頼	3	①②③④⑤	
クチナシ	尊敬	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		骨貴族（お姫様）		ダメージ	0	0-1	自身がダメージを受けた際のみ使用可。対象の他の姉妹1体の次の「アクション」のコストを-1する（最低0）。
ポジション		癒し		オート	なし	効果参照	他の姉妹からの、あなたに対する対話判定は全て出目+1される。
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、代わりに自身が受ける。 1ターンに何度でも使用可
メインクラス		死人の流儀		ジャッジ	参照	0-1	コストの代わりに、あなたは任意の基本パーツを1つ損傷する。支援2又は妨害2
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。
サブクラス		骨の宴（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。
				オート			
頭		仏花（のうみそ）		オート			2
頭		感覚器（めだま）		オート			1
頭		顎骨（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		尺骨と橈骨（うで）		ジャッジ	1	0	支援 1
腕		肩甲骨（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	次カウントで使うアクション１つのコスト-1
胴		肋骨（はらわた）		オート			
胴		肋骨（はらわた）		オート			
脚		大腿骨（ほね）		アクション	3	自身	移動 1
脚		大腿骨（ほね）		アクション	3	自身	移動 1
脚		脛骨（あし）		ジャッジ	1	0	妨害 1
				オート			
腕		卒塔婆（スコップ）		アクション	2	0	白兵1+切断（相手は切断判定修正+2）防御によって軽減されない。
胴		超電導髄液（しんぞう）		オート	0	0	1
胴		硬骨（うろこ）		ダメージ	1	自身	防御2
頭		餓者（よぶんなあたま）		オート	0	自身	2
頭		糸操り（アドレナリン）		オート	0	自身	1
頭		餓者制御装置（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してもよい。バトルパート終了までこの効果は続き、効果中はこのパーツを修復できない。