キャラクター名	プレイヤー名
篝(かがり)	

ポジション		**享年**	14
メインクラス		**暗示**	破局
サブクラス		**寵愛点**	27

初期配置	煉獄
最大行動値	11

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

記憶のカケラ	内容
墓場(β63)	立ち並ぶ無数の墓石の中で立っていた。静まり返った墓地。誰かの墓に花を捧げる。きっと大事な人だった。でも、あの墓の下で眠れたのなら、きっとその人は幸せなんだろう。
発見者(β51)	死体だ。見ただけでわかった。戦場じゃない、病院でも事故でもない。死体があっていい場所じゃなかった。誰の？どうして死んだ？何も思い出せない。でも、それを見た衝撃だけは残っている。
固まる	毛の先から、足の先から、爪の先から。少しずつあなたが凝り固まっていく。不定形であったはずのあなたが、いずれ、死という不変に辿り着くために。

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
秋雨	憧憬	2	①②③④⑤	
空	友情	2	①②③④⑤	
和樂	友情	3	①②③④⑤	
稲成	友情	2	①②③④⑤	
		1	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		視線誘導(騎士道)		アクション	2	0～1	自動的に成功のため判定を必要としない。対象を宣言。対象は宣言したドール以外の姉妹を攻撃・妨害・移動妨害の対象に取ることができなくなる。宣言対象または宣言した姉妹が完全解体されるまで効果は続く
ポジション		自縛(煉獄の盾)		オート	なし	自身	自身が煉獄に配置されている場合、受ける攻撃判定の出目-1してよい
メインクラス		浮遊(空中遊泳)		オート	なし	自身	自身を対象とする全ての攻撃判定の出目-1 (全体攻撃では、あなたへの判定値のみ-1)。ただし、あなたが使用する移動マニューバのコスト+1
メインクラス		神出鬼没(運命歪曲)		ジャッジ	効果参照	0～3	自身を対象とした攻撃判定にのみ使用可。コストとして任意の未練に狂気点1点を追加する。判定の結果は判定値に関係なく「失敗」となる
サブクラス		鬼火の加護(チャージ)		アクション	1	0～1	『完全解体』状態でも使用可。対象が次に使う攻撃マニューバのダメージ+1(重複不可)
サブクラス		炎迅		オート	なし	自身	バトルパートにおいてターン開始時、任意の基本パーツを2つまで損傷する。そのターン中の最大行動値+[損傷した基本パーツの数]
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		火焔加速(よぶんなあたま)		オート	なし	自身	最大行動値+2
頭		炎の吐息(電子パルス)		ジャッジ	1	0～1	自身に対しては使用不可。対象は判定のサイコロを振りなおす。
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			
胴		ゆらめき(おおあな)		ジャッジ	0	0～3	自身に対する攻撃判定にのみ使用可。妨害1
胴		幽体(けっそん)		オート	なし	自身	攻撃判定の出目-1。あなたに対する攻撃判定の出目-1(全体攻撃では、あなたへの判定値のみ-1)
胴		焔の体(ジャンクパーツ)		オート	なし	自身	このパーツが破壊されずに戦闘終了したなら、このパーツが装備された箇所の基本パーツは全て損傷前の状態に戻る
胴		勾玉		オート	なし	なし	お守り
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