

キャラクター名  
立花 優

プレイヤー名

|        |      |     |    |
|--------|------|-----|----|
| ポジション  | ホリック | 享年  | 17 |
| メインクラス | ゴシック | 暗示  | 希望 |
| サブクラス  | ゴシック | 寵愛点 | 4  |

|       |    |
|-------|----|
| 初期配置  | 煉獄 |
| 最大行動値 | 15 |

| 記憶のカケラ | 内容   |
|--------|--|
| 【白い部屋】 | 白い部屋、薬、注射、白い服の人たち。あの度せた顔は、あの度せた顔は、あなた自身のものだろうか、生きていたけど動けなかったあなたは、死んだだけ動けるあなたは、あなたにとってどちらがー、        |
| 【雨の中】  | どしゃぶりの雨の中、あなたは立っていた、雨の音と降り注ぐ水だけで周囲の景色もわからない、雨は黒くも、強靱でもない、ただあなたの体を濡らし、冷やしていくだけの雨、それがひどく嫌いで居ない、      |
| 【鳥籠の鳥】 | 閉じ込められている小鳥が可哀想で、あなたは籠の中の小鳥を逃がした、今のあなたは、死なない様に閉じ込められた小鳥、いつか誰かが哀れみ、逃がしてくれるだろうか、                     |
| 【笑顔】   | 心からの笑顔-本当に幸せな笑顔、それがあなたの顔にも浮かぶ、誰の笑顔なのだろう、大切な人だろうか、家族だろうか、前に笑った自分の笑顔だったらいいな-、誰ともわからない笑顔にあなたは思いを込めさせる |
| 【神様】   | 祈りを捧げるべき存在がいた-それは「神」と呼ばれていた、祈ることで幸せになれると信じていた、今のあなたは幸せだろうか、幸せじゃないなら、祈りが足りなかったのかも知れない、              |
| 【迷子】   | はぐれてしまって1人きり、あなたは何かを知らないまま、泣きながら彷徨う、知らない道、知らない場所、そこは時間と同じで、肩にのっけているのは知らない人ばかり、それでも、あの時はあながいた...    |
| 【料理】   | 料理を作っていた-野菜を切って、揚げかきまぜて、卵を割って、肉を炒めて、誰か最初は何もつくれなくて、けれどだんだんと上手に、上手に-でも料理の味を思い出せない、おしく、作られていたのか、      |

| 能力値 | クラス | 修正 | 合計 |
|-----|-----|----|----|
| 武装  | 0   | 3  | 3  |
| 変異  | 2   | 4  | 6  |
| 改造  | 2   | 2  | 4  |

| 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 |
| トーラス  | 憧憬 | 3 ①②③④⑤ |                   |
| 蒼葉。   | 憧憬 | 0 ①②③④⑤ |                   |
| うらら   | 信頼 | 0 ①②③④⑤ |                   |
|       |    | 1 ①②③④⑤ |                   |
|       |    | 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  |    | リミットグローヴ       |    | ジャッジ  | 効果参照 | 自身   | あなたの攻撃判定のみ使用可。あなたは自身の基本パーツ1つを選択する。選択されなかった基本パーツ全てを損傷する。支障(損傷したパーツ数)。   |
| ポジション  |    | 求道             |    | ダメージ  | 狂1   | 自身   | あなたが与えた攻撃でのみ使用可。この攻撃の追加効果は無効化できない。   |
| ポジション  |    | 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」のマニューバを再使用可能にする。1つ  |
| ポジション  |    | 悪食             |    | オート   | なし   | 効果参照 | 自身の攻撃によって対象に発生させた切断判定は、出目が-2される。   |
| ポジション  |    | 狂襲             |    | ラピッド  | C参照  | 自身   | 自身コストとして発動していない狂襲の属性に狂気点を加える。攻撃マニューバ、移動マニューバ、アクションマニューバのうち1つをランダムにランダムに発動している。   |
| メインクラス |    | 喧嘩の流儀(テーブルマナー) |    | ダメージ  | 0    | 自身   | あなたが与えた攻撃にのみ使用可。この攻撃の切断は無効化できない。   |
| メインクラス |    | 果てなき欲望(大食漢)    |    | オート   | なし   | 自身   | 自身の与えるダメージ+1してよい、あなたはターン終了時と戦闘終了時に【はらわた】か任意の強化パーツ1つを損傷する。  |
| メインクラス |    | 偽善の行動(食の探究者)   |    | オート   | なし   | 自身   | このスキルを習得した際、基本パーツ【はらわた】を追加で2つ得る。   |
| メインクラス |    | 凶刃             |    | オート   | C無   | R参照  | 攻撃判定時に「切断」の効果を持つ、本来の射程がの攻撃マニューバの攻撃判定目+1。また、その攻撃マニューバで発生させる切断判定の出目-1。   |
| メインクラス |    | 鮮血の一撃          |    | オート   | C無   | R参照  | 【切断】(攻撃判定時に「切断」の効果を持つ)の属性に狂気点を加える。攻撃マニューバ、移動マニューバ、アクションマニューバのうち1つをランダムにランダムに発動している。C0マニューバの属性に狂気点を加える。C0マニューバの属性に狂気点を加える。C0マニューバの属性に狂気点を加える。 |
| 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      |    | 浮かぶ目玉          |    | オート   | なし   | 自身   | 最大行動値+2。このパーツは損傷させると、基本パーツとして扱う。このパーツは選択可能であれば最優先で損傷する。  |
| 頭      |    | ぶんまわし(回転斬り)    |    | ダメージ  | 0    | 自身   | 自身がダメージを与えた際のみ使用可。自兵・肉弾ダメージ+1、以降ターン中、あなたの攻撃判定目+2の修正を得る(重複する)。1ターンに何回でも使用可。   |
| 頭      |    | 黒帯             |    | ラピッド  | 2    | 自身   | 以降、このターン中の肉弾ダメージ+1、出目+1。   |
| 頭      |    | 悪魔の瞳           |    | ラピッド  | 1    | 0    | 移動妨害 1。  |
| 頭      |    | むぎわら帽子         |    | オート   | なし   | 自身   | あなたが行う対話判定出目+2、あなたへの攻撃出目・ダメージ+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   |
| 腕      |    | ガストロフォーク       |    | アクション | 3    | 0    | 肉弾攻撃2+切断(修正-2)。この切断判定に対象が失敗した際、あなたは任意の強化パーツ1つを修復してもよい。   |
| 腕      |    | リミッター          |    | オート   | なし   | 自身   | このパーツがバルパーツ中に損傷した時、宣言することで最大行動値+2してもよい。バルパーツ終了までこの効果は続き、効果判定はこのパーツを修復できない。   |
| 腕      |    | イージスのこて        |    | オート   | なし   | 自身   | 腕のみ、常に防御2。この効果は、パーツが損傷している場合、失われる。また、修復時のみ基本パーツとして扱ってもよい。  |
| 腕      |    | 帯電             |    | ラピッド  | 0    | 自身   | 以降このターン中、あなたの肉弾攻撃マニューバは「ダメージを受けた対象は、次カウントでの攻撃出目-1。重複不可」の効果を得る。   |
| 胴      |    | はらわた           |    | オート   |      |      |  |
| 胴      |    | はらわた           |    | オート   |      |      |  |