

キャラクター名  
 グラシア・ブラッドムーン

プレイヤー名

ポジション	ホリック	享年	14
メインクラス	タナトス	暗示	罪人
サブクラス	□マネスク	寵愛点	98

初期配置	煉獄
最大行動値	11

記憶のカケラ	内容
故郷	なつかしい城郭の風景。生まれ、育ち、遊んだ風景。そんな場所はもうどこにもない。でも、あなたの心の中には確かにある。その大切な、忘れられない風景が、あなたの最大の逃げ場所……。
葬儀	誰か死んだのだろう。みんなが悲しんで、打ち泣んで、泣いている人もいる。あなたはどっただろう。大きくけられた写真の顔はぼやけている。でも、その葬儀はきっと大切な人のものなのだ。
喧嘩	暑い日、深夜になると目が覚めて部屋を出ると、誰かの怒った声が聞こえてきた。その声は、いつか聞いたあの人の声か、幼心に覚えていたあの人の声か、私は覚えていない。怖くなってすぐに自分の部屋に逃げ込んだら、
虚	ああ、気持ちが動かない。鏡で顔に不審の人の顔だろうか。ああ、それとも顔を又と見つけたことがあったらだろうか。ああ、肉體が死んだというのどうして考えられないのか。ああ、もう——目の前がにんて、何も、見えない。
カステラ	私の前にそのお菓子が一つ置かれた。初めてお菓子をいただいた。誕生日だったか、それとも何かの誕生日だったか、私がお菓子を一つ食べたのは、多分誕生日だった。それから数週間か数ヶ月か忘れてしまった。——そんなお菓子は、懐かしい、不審な記憶だったのだろうか。

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

未練			
対象	種類	狂気点	発狂時ペナルティ
壊れた部品	依存	3 ①②③④⑤	
マリー	信頼	0 ①②③④⑤	ミズキさんPC 依存→信頼
湊	信頼	3 ①②③④⑤	カズキさんPC 憧憬→対抗→信頼
レプティール	信頼	3 ①②③④⑤	NPC
世界		3 ①②③④⑤	ESP【不撓の心】
		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		業怒		ジャッジ	狂1	自身	狂気1・ダメージ+2
メインクラス		死神		オート	なし	自身	白兵+1
メインクラス		災禍		ダメージ	2	自身	白兵攻撃全体化
サブクラス		死の舞踏		ジャッジ	0	自身	ダイス振り直し
サブクラス		時計仕掛け		オート	なし	自身	改造3取得
サブクラス		数多の手管		オート	なし	自身	【うで】【あし】のコスト減
頭		カンフー		オート	なし	自身	最大行動値+1
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		発剣		ラピッド	0	0	他対象に移動1
腕		ジェットノズル		オート	基/91	自身	白兵肉弾D+1 1T複数使用化
腕		スパイク		ダメージ	1	自身	自身の白兵肉弾D+2
腕		パイルバンカー		アクション	2	0	白兵2 防御無効 対象を移動1 ASHMEAD
腕		ガントレット		オート	なし	自身	腕防御1 腕白兵・肉弾D+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		単分子繊維		アクション	2	0~1	白兵1 切断 連撃1
腕		やぶれひまぐ		オート			
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		壊れた部品		オート			たからもの、破損時に未練一つにダメージ
胴		ほとけかずら		ジャッジ	0	0	支援1 or 妨害1
胴		アーマースキン		オート			
脚		しっぽ		オート	なし	自身	最大行動値+1