

キャラクター名
びこ

プレイヤー名

ポジション	ジャンク	享年	15
メインクラス	ステシー	暗示	幸福
サブクラス	レクイエム	寵愛点	15

初期配置	煉獄
最大行動値	10

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

記憶のカケラ	内容
屋上	建物からのぼやけた景色が見える。手すりがあった。その場所が好きだった気がする。
先生	隣に居た人…そうだ、先生だ。いつも履草のあいがした。記憶の中の先生は、ぶっきらぼうで、お話が得意じゃなくて…この生物とは似ても似つかないことだけはわかる。
疑似記憶	私は、被検体であった。そして、間違いなく、此処に居た。あの空間は空想なんかじゃない、植え付けられた記憶だっただけだ。
光	最後にみたのは、遠い場所の光。そして、熱波。それを受けたのは私ではない。まっと、誰かが守ってくれた。そして、私の見た最後の光景。それは、人の胸の中、

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
		3 ①②③④⑤	
		3 ①②③④⑤	
		3 ①②③④⑤	
		3 ①②③④⑤	
		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		【手負いの獣】		オート	なし	自身	あなたは攻撃判定において、パーツが全て損傷した箇所1つにつき修正+1を得る。
				オート			-----
メインクラス		【失敗作】		オート	なし	自身	攻撃判定・切断判定の出目まで+1される。ただしパルバトでの毎ターン終了時および戦闘終了時、あなたは任意のパーツを1つ損傷する。この損傷はコストとしては扱わない。
メインクラス		【死人の流儀】		ジャッジ	効果参照	0~1	コストの代わりに、あなたは任意の基本パーツ1つを損傷する。支援2が妨害2。
				オート			-----
サブクラス		【最高の戦友】		ラピッド	1	自身	あなたは損傷中の「白兵攻撃」か「射撃攻撃」の効果を持つパーツ1つを、損傷前の状態に戻してよい。
				オート			-----
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	自身に対しては使用不可。移動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
				オート			-----
腕		【名刀】		アクション	2	0	白兵攻撃2+切断、攻撃判定の出目+1。
腕		【おおあな】		ジャッジ	0	0~3	あなたに対する攻撃判定にのみ使用可。妨害1。
腕		【ジェットノズル】		ダメージ	効果参照	自身	自身がダメージを受けた際のみの使用可。コストとして、あなたは任意の基本パーツを1つ損傷する。白兵・肉弾ダメージ+1(重複不可)。1ターンに何度でも使用してよい。
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		人形		オート	なし	なし	たからもの。パルバト終了時、任意の未練1つを選んで狂気点を1点減らす。このパーツは損傷時に所持パーツから取り除く。
				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			
				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