ニキャラクター名 リア - プレイヤー名 -

ポジション	アリス	享年	14
メインクラス	ステーシー	暗示	罪人
サブクラス	ステーシー	寵愛点	56

初期配置	煉獄		
最大行動値	10		

能力値	クラス	修正	合計
武装	2	0	2
変異	2	4	6
改造	0	1	1

記憶のカケラ	内容
悲情	CITCA 韓國神通 A、COBS 中科文的电话一行,在在COLL ME DASA傳送ROD. 自在DASA, EE 地名德国克 的第三人称形式 ED A 自由等的 COBS AND ENGINE AS EXCENSED COBS AS EXCENSED
ガーデン	E BERA 1904 BASTOLIE MOSTA BA HABBEN OKKOMO. HALVOMENTA GARTIK SI BINBARIKA BI BEKKARIONIN K. MADE HIKOBACOM SIVUALISEE LIKE AMBEKKA BARIONIA
死	死と向き合った、もしくは死と直面した、またはそれに類似した体験をした記憶 遠く悲しい記憶はあなたに様々な感情を与えた
ユキ	Ω 公元/10多元代元間報。多之代,几分元/10多元/2次元末電池、4五代輸出方式が多元の先,外流行2分元之発表的、東行電子では、層の小式類表式の大、線性電影機能向き工作数、影が標時輸出方、かけるのか思慮となってある。
バーベキュー	真夏の日の影で行ったパーベキューの記憶 リアムがいつも準備してくれた みんなが笑顔で張り合う、思い出、現在、先の事、夏と言えばいつもこれだ
お父さん	研究者もしていた本当のお父きんの記憶のかけら 早くにお母さんを亡くしながらも・樹に生きてきた。そんなお父きんが大材きだった。こんな日常が永遠に終わらないことを願っていた。彼が最後に見せた寂はおれもしない
りあむ が しんだ	リアムが死んだ誤憶のかけら 裏庭のソリーバウスの前の木から首を吊って死んでいた 徹ほどの人間が一体どのような事を抱えてくなったのか見当もつかない それほどまでため込んでいたのなら疑惑接手になってやればよかった

·····································					
対象	種類	狂気点		発狂時ペナルティ	
たからもの	依存	1	12345	パーツとして所持。破壊で狂気点+1	
ルピナス	恋心	1	12345		
ブランシュ	憧憬	2	12345		
アルタラ・シナ	信頼	2	12345		
リアム	期待	1	12345		
ノア	憐憫	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		お姫様		ダメージ	0	0~1	対象のほかの姉妹の次のアクションのコスト-1
ポジション		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を1つ損傷する。支援2か妨害2。
メインクラス		蠢く肉片		ジャッジ	0	0~2	ダメージを受けている際のみ使用可。妨害3
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、代わりに自分が受ける。1ターンに何度でも可。
サブクラス		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。
頭		のうみそ		オート	なし	0	最大行動值+2
頭		めだま		オート	なし	自身	1
頭		あご		アクション	2	0	肉弾攻撃 1
頭		ほとけかずら		ジャッジ	0	0	支援1か妨害1
頭		やぶれひまく		ダメージ	0	自身	防御2
頭		アドレナリン		オート	なし	自身	最大行動值+1
頭		よだれじた		ジャッジ	2	0-1	妨害1+転倒
頭		きもちいいくすり		ダメージ	1	自身	自身がダメージを受けた際のみ使用可。任意の未練から、狂気点を1減少させてよい。
腕		こぶし		アクション	2	0	肉弾攻撃 1
腕		かた		アクション	4	自身	移動 1
腕		うで		ジャッジ	1	0	支援 1
腕		チェーンソー		アクション	3	0	白兵2+切断
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	なし	なし	なし
胴		はらわた		オート	なし	なし	なし
胴		つぎはぎ		オート	なし	自身	パトルパート終了時、このパーツと損傷した基本パーツ1つを修復してよい。
胴		人形		オート			かわいらしいテディベア
胴		ぬいぐるみ		オート			はるかき、男が自分の娘に送った時間はテディペア娘にとっては、タレ幼さぎるブルゼントだったが、とても高んでいたこの先向が立ちはだかろうと二人だったら、多んでいける気がした
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
脚		ほね		アクション	3	自身	移動1
脚		仕込みブーツ		アクション	2	0	白兵2+攻撃判定の出目+1