

キャラクター名

プレイヤー名

アリサ

ポジション	アリス	享年	15
メインクラス	バロック	暗示	幸福
サブクラス	ステシー	寵愛点	15

初期配置	煉獄	記憶のカケラ	内容
最大行動値	13	α 99:培養層	君の記憶の始まりは液体に満たされた狭い水槽の中だった。どうしてここにいるのだろうか。死ぬ前にここから出ることはできたのだろうか。
能力値	クラス	修正	合計
武装	1	0	1
変異	3	0	3
改造	0	1	1
71:うとうと			甘いまどろみ。優しくて温かい何かが君を包み込む。君の意思とは裏腹に、意識はまた深い底へとゆっくり沈んでいった。
64:飢え			お腹が空いて仕方がない。意識は遠のき頭痛と耳鳴りに苛まれる。なんでもいいから口に入れたい。痛みちぎって咀嚼して胃に落としたい。今はもうないはずの食欲が凄まじく疼く。
α 44:温かな死			冷たい世界から、死が温かく迎え入れてくれたあの時。どこまでも容赦なく君を苛み続けた世界からやっと解放された。それなのに、それなのに、君は再び目を覚ましてしまった。
β 44:殺して			体の多くを失った。動けない、声も出ない、目も見えない。全ては闇に包まれて、心を蝕んだ。君は何度も何度も祈った。神様どうか殺してください、と。
β 39:脱走！			君はある場所に閉じ込められていた。そこから逃げ出したい。隙を見て逃走した。共にいた誰かと手を取って、遠くに見える希望へと手を伸ばした。あの時無事に逃げかけたのだろうか
β 26:裏切り			じていたのに。君の心は無邪にも踏み躪られた。その悔しさと喪失感が今もなお忘れられない。誰がどうして君を裏切ったのか。それを思い出さなくては復讐すらできやしない。

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		負けない心		オート	なし	自身	対話判定において、+1にしてよい
メインクラス		狂鬼		オート	なし	自身	肉弾攻撃マニューバの攻撃判定の出目+1
メインクラス		怪力		オート	なし	自身	肉弾・白兵攻撃におけるダメージ+1
サブクラス		失敗作		オート	なし	自身	攻撃判定・切断判定の出目は全て+1。毎ターンおよび戦闘終了時、任意のパーツ1つ損傷
メインクラス		再生		ダメージ	1	自身	防御1、1ターン何度もできる
メインクラス		歪極		オート	なし	自身	変異3のパーツを1つ修復
頭		のうみそ		オート	なし	自身	最大行動値+2
頭		めだま		オート	なし	自身	最大行動値+1
頭		あご		アクション	2	0	肉弾攻撃1
頭		カンフー		オート	なし	自身	最大行動値+1
頭		けもみみ		オート	なし	自身	最大行動値+1 行動判定で大失敗しても損傷しない
頭		首飾り(たからもの)		オート	なし	自身	バトルパート終了時、任意の未練を一つ選んで狂気点を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。
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		リミッター		オート	なし	自身	このパーツがバトルパート中に損傷した時、宣言することで最大行動値+2してよい。バトル終了まで効果が続き、バトル中修復できない
腕		にくへび		アクション	3	0	肉弾攻撃2+連撃2。攻撃判定において1回だけサイコロ振りなおせる
胴		やぶれひまぐ		ダメージ	0	自身	防御2
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		うじむし		オート	なし	自身	バトルパートにてターン終了時、パート終了時、このパーツが損傷していたなら修復してよい
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