

キャラクター名

SakimidareruEGO

プレイヤー名

ポジション	ホリック	享年	？
メインクラス	レクイエム	暗示	08.反転
サブクラス	タナトス	寵愛点	77

初期配置	花園	記憶のカケラ	内容
最大行動値	12	友人	兄弟がいじめられていないかと、いつも心配していた同室の友人が自分にはいた。友人は「ゲーム」の適応がないからと、この集まりでは下の旗印を受けていたけれど、自分は対等に接したことを覚えてる。
能力値	クラス	修正	合計
武装	3	1	4
変異	0	0	0
改造	1	3	4
		友人の兄弟	「ゲーム」の適応レベルが1番強い少年がいた。適性が高いことから、同室の子たちに妬まれているのだ。何とかしてあげたいと思いながら、何もできなかった。
		脱走	あの日、脱走を計画したことがいち早く主催側にばれたことで君たちを含めた仲間内で疑心暗鬼が起きた。
		波紋	考えた末にそれとなく噂として皆に広めたのだ。「ゲームの成績がいい人から殺される」と。
		救済	君の今までの記憶はチェス盤をひっくり返し逆転した。
		蚕食	君の中にふと記憶が蘇る。これはNCが言っていた「他の大事な事」だと君は悟るだろう。

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
スナザメ	対抗	3	①②③④⑤	
やみえん	恋心	3	①②③④⑤	
		3	①②③④⑤	
		1	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		衝動		オート	効果参照	自身	1ターンに1回、自身が使用するマニューバの宣言時、通常のコストを支払う代わりに、任意の未練に狂気点1点を加えることでコストとしてもよい。
ポジション		加速する狂気		オート	なし	自身	バトルパートで発狂状態の未練がある場合、攻撃判定+1。
ポジション		修羅		ジャッジ	効果参照	自身	コストとして、あなたは任意の未練に狂気点1点を加える。支援3。
メインクラス		銃神		オート	なし	自身	射撃攻撃マニューバの判定において、出目+1してもよい。
メインクラス		集中		ラピッド	2	自身	以後、ターン終了まであなたの攻撃判定の出目+1。
メインクラス		子守唄		オート	なし	自身	バトルパートで射撃攻撃マニューバの攻撃判定出目-1、コスト-1(最低1)。
メインクラス		銃型		ジャッジ	2	0～1	妨害2。その後、同対象に射撃攻撃1を行う。
サブクラス		殺劇		オート	なし	自身	バトルパートで、同カウント内に他の姉妹が攻撃対象とした敵に攻撃判定する際、自身の攻撃判定出目+1、ダメージ+1してよい。
				オート			
頭		のうみそ		オート			最大行動値+2
頭		めだま		オート			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		ボルトヘッド		ジャッジ	1	自身	支援2
頭		スコープ		ジャッジ	0	自身	支援2。射撃・砲撃攻撃にのみ可。
頭		造花の薔薇		オート	なし	なし	たからもの。バトルパート終了時、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			
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		ショットガン		アクション	2	0～1	射撃攻撃1+爆発、攻撃判定の出目+1。
腕		対戦車ライフル		アクション	4	1～3	射撃攻撃5
腕		エナジーチューブ		オート	なし	自身	最大行動値+2。装備箇所にダメージを受けた際、あなたは任意の基本パーツ1つを追加で損傷しなくてはならない。
				オート			
胴		せばね		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			