

キャラクター名
Fatma (ファトマ)

プレイヤー名

ポジション	ホリック	享年	10
メインクラス	タナトス	暗示	希望
サブクラス	バロック	寵愛点	16

初期配置	煉獄
最大行動値	11

記憶のカケラ	内容
24.宝物	大切な宝物、あなたは一つの品をそれはそれは大切にしていた、その品はいったい何だったろう？きっと今持っている【たからもの】に違いない、あなたとそれは、運命の絆で結ばれているはずだ。
27.命	確かにあった、新しい命があなたの体に宿ったこと、自分の中に違う命がある。母としての感動、でも少女のあなたが？あるいはあなたの脳は、外見通りではない人物のものなのか？
α 72 「死体の山」	目の前でバタバタと人が倒れ、塵埃しながら死んで行く、見えない壁で撃たれたように、あなたは一人、ぼんやりとそれを見ている。やがて、保護服を着た一団がやってきた、それから……それから、何があったのだろうか？
63 「飢え」	食べたいものが食べられなかった記憶、ないはずの食欲が疼く。喉が千切って腫瘍したい、食べたい食べたいタバタイ、自分の手でもいいから、そうだ、あの時もたしか……。

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

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		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際、攻撃判定+1
メインクラス		死神		オート	なし	自身	白兵攻撃マニューバの攻撃判定において、出目+1してもよい。
メインクラス		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してもよい。
サブクラス		怪力		オート	なし	自身	肉弾・白兵攻撃におけるダメージ+1。
				オート			
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		カンフー		オート	なし	自身	最大行動値+1
				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		サソリの尾 (単分子繊維)		アクション	2	0~1	白兵攻撃1+切断+連撃1
腕		触肢 (有刺鉄線)		ダメージ	0	自身	自身がダメージを与えた時のみ使用可。白兵・肉弾ダメージ+1
腕		ジェットノズル		ダメージ	効果参照	自身	自身がダメージを与えた際のみの使用可。コストとして、あなたは任意の基本パーツを1つ消費する。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もよい。
腕		アंक		オート	なし	自身	たからもの
				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		サソリの目 (よぶんなめ)		ジャッジ	1	0~1	支援2
				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
脚		あし		ジャッジ	1	0	妨害 1
脚		しっぽ		オート	なし	自身	最大行動値+1