

キャラクター名

ハイНРリヒ

プレイヤー名

ポジション

コート

享年

13

メインクラス

ゴシック

暗示

罪人

サブクラス

ステーション

寵愛点

5

初期配置	煉獄	記憶のカケラ	内容
最大行動値	9	背反	あなたは相反する想いを抱えている。どちらの少女も、どちらの想いも本当に大切で。だからこそ、どうしてもなく罪深い。
能力値	クラス	修正	合計
武装	1	1	2
変異	2	1	3
改造	1	2	3
		水	深い川の水に、3人で足を浸している。小さな舟のしんまりした木々、舟乗りの淫靡への刺激、湿れたままの指、夏の思い出を思い出し、緑色の湖を青空に塗り残す。あなたにとって、彼女たちがとても大切な存在だったことを覚えていて。
		???	Butterfly Effect 1話の記憶のカケラ
		???	Butterfly Effect 2話の記憶のカケラ
		???	Butterfly Effect 3話の記憶のカケラ
		???	Butterfly Effect 4話の記憶のカケラ

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	
ドミナ	執着	3 ①②③④⑤		
アリシア	保護	1 ①②③④⑤		
リアジィ	保護	1 ①②③④⑤		
		1 ①②③④⑤		
		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		看破		ラピッド	0	0～3	対象の「ラピッド」「ダメージ」「ジャッジ」マニューバ1つの効果を打ち消す。
メインクラス		高速再生（肉の宴）		アクション	1	自身	損傷している基本パーツ1つを修復する。
メインクラス		悪足掻き（背徳の悦び）		ダメージ	0	自身	使用済みの「ラピッド」「ジャッジ」「ダメージ」のマニューバを1つ、再使用可能にする。
サブクラス		献身（庇う）		ダメージ	0	0～1	対象が受けたダメージを、代わりに自身が受ける。1ターンに何度でも使用可。ただし、『全体攻撃』によって引き起こされたダメージに対しては使用不可。
サブクラス		死人の流儀		ジャッジ	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。
サブクラス		エペ（失敗作）		オート	なし	自身	攻撃判定・被切断判定の出目は全て+1される。ただし、バトルパー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つ損傷するコストにはならない。
				オート			
頭		のうみそ		オート	なし	自身	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
		白百合の髪飾り		オート	なし	なし	たからもの。美しい、それだけに聖女に似つかわしくない装飾品。彼女がこれを持ち続けた理由は誰が知っていれば、彼女は違ったものになっていたかもしれない。今は、あなたのたからものだ。
				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		レイピア（スコップ）		アクション	2	0	白兵攻撃1+切断（相手は切断判定修正+2）、防御によって軽減されない。
腕		アクセサリー		オート	なし	なし	たからもの。錆びて鎖の切れた手枷。
				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	なし	なし	投げ捨てるもの。
胴		はらわた		オート	なし	なし	
胴		第一の籐（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に+2してもよい。バトルパート終了までこの効果は続き、効果はこのパーツを修復できない。
胴		第二の籐（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。
胴		第三の籐（やぶれひまぐ）		ダメージ	0	自身	防御2。
胴		おとこのこ		オート	なし	自身	対話判定において、判定出目+1してもよい。
胴		強化再生（棺桶）		ダメージ	2	自身	防御2。このパーツが戦闘終了時に破壊されていなければ、自身の損傷している任意のパーツ2つを選んで損傷前の状態に戻してもよい。
胴		受け身（アーマースキン）		ダメージ	0	自身	防御1。