キャラクター名

MEI

プレイヤー名

ポジション	コート	**享年**	8
メインクラス	タナトス	**暗示**	渇望
サブクラス	ステーシー	**寵愛点**	0

初期配置	煉獄
最大行動値	12

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

記憶のカケラ	内容
兄	自分には兄がいた。穏のになって、優しくて真面目な、有り体に言えば自慢の兄というやつだ。しかしどんな偏ったか弄ったか、名前は何だったか……。会えば思い出すのだろうか、それとももしや近くにいやしないだろうか？
血の宴	ある時、自分は鉄臭い血の海の中にいた、という覚えがある。開闢に人の部品のようなものがあって、誰がどうしてこうなったのかすらわからない。そこになんでか佇んでいたのだ。なんでだろう？

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
アン/NARAE	独占	3	①②③④⑤	保護してくれるお姉ちゃん。
ドゥ/MAO	依存	3	①②③④⑤	わたしのこと羨ましい～？ふふふ、いじりがいがある面白い人。…ある意味甘えてるのかも
カットル/REINHARDT	対抗	3	①②③④⑤	なんか負けたくない！というか……？ただ守られるだけじゃない自分を見せたい！という気持ちが湧いてくる
		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		助言		ジャッジ	0	0~2	支援1or妨害1
メインクラス		死神		オート		自身	白兵攻撃マニューバの攻撃判定の出目を+1してもよい
メインクラス		刹那		オート		自身	バトルパートで、攻撃マニューバを使用した際、自分以外は「ラピッド」「ジャッジ」でマニューバを使用できない。
サブクラス		失敗作		オート		自身	攻撃判定・切断判定の出目はすべて+1される。代わりに、バトルパートでの毎ターン終了時及び戦闘終了時、あなたは任意のパーツを1つ損傷する。この損傷はコストとして扱わない。
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
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
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			
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
頭		カンフー		オート			1
脚		仕込みブーツ		アクション	2	0	白兵攻撃2、攻撃判定の出目+1
腕		単分子繊維		アクション	2	0~1	白兵攻撃1、切断、連撃1
脚		しっぽ		オート			1
頭		アドレナリン		オート			1
胴		写真		オート			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