

キャラクター名
 蘭夜【らんや】(ランイエ)

プレイヤー名

ポジション	アリス	享年	10歳
メインクラス	ステーション	暗示	家族
サブクラス	レクイエム	寵愛点	0

初期配置	煉獄
最大行動値	11

記憶のカケラ	内容
パーティー 26	友達が集まり、家族が揃い、とても楽しいパーティーの記憶。間違いない幸せの瞬間。それはとても幸せだったけれど、それだけに思い出すことに、あなたを今との落差で苛んでいく。
ケーキ 16	甘いケーキをおぼるあなた。とろけるケーキ、色鮮やかなフルーツ、あわあわのスポンジ。あの甘さはもう、この世界にはなくなった。たとえあったとしても、あなたの舌でそれを味わえるのだろうか。

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

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		輝く表情		オート	なし	効果参照	あなたが対話判定で大成功したなら、対話対象は「あなたへの未練」から狂気点を1減らし、この狂気点減少は、対話対象の「記憶のカケラ」による減少範囲に含まれる。
メインクラス		失敗作		オート	なし	自身	攻撃判定・確率判定の出目は全て+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。この損傷はコストとしては扱わない。
		死人の流儀		ジャッジ	効果参照	0~1	コストの代わりに、あなたの任意のパーツを1つ損傷する。支援2か妨害2
サブクラス		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
				オート			
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	0	自身	最大行動値+1
頭		小さなパンダ		オート	なし	なし	小さなアンデッド。喋らないが意思表示はする。たからもの。
				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		有刺鉄線		ダメージ	0	自身	自身がダメージを与えた際のみ使用可。白兵・肉弾ダメージ+1
腕		単分子繊維		アクション	2	0~1	白兵攻撃1+切断+転倒
				オート			
胴		せぼね		アクション	1	自身	同ターンの次カウントで使用するマニューバ1つのコスト-1(最低0)する
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		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
				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