

キャラクター名

プレイヤー名

リアン

ポジション	コート	享年	12
メインクラス	ステーション	暗示	罪人
サブクラス	ステーション	寵愛点	6

初期配置	煉獄
最大行動値	10

記憶のカケラ	内容
『開発訓練』	単調なESP開発訓練。盤を見せずに行われるチェス。間違えば罰が待つから必死で駒を覚えるが、相手の動く駒がわからなくて。ひたすら罰を受け続ける時間。
『脱走！』	ある程度の訓練をクリアした子が、アンデッドにされてしまうことを知った。この先に希望はない。だから、リーダーである一人の少女の元でみんな計画を立て、脱走を実行した。
『親友』	あなたは、部屋の中でもおとなしい少女と親友だった。花を育てるのが好きで、かつて手入れしていた花壇の話を何度も聞かせてもらった。部屋のリーダーになっていたその少女は、彼女に誘われるまま脱走した。

能力値	クラス	修正	合計
武装	2	0	2
変異	2	1	3
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
ウーラ	独占	3	①②③④⑤	
カレン	嫌悪	3	①②③④⑤	
ツヴィン	執着	2	①②③④⑤	
		1	①②③④⑤	
		1	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
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
				オート			
ポジション		先読み		アクション	1	0-1	対象が次に使う「アクション」のコストを-1（最低値0）する。
メインクラス		死に続け		ラピッド	0	自身	損傷している基本パーツを1つを修復
メインクラス		蠢く肉片		ジャッジ	0	0-2	妨害3（ダメージを受けている際のみ使用可）
メインクラス		死人の流儀		ジャッジ	効果参照	0-1	支援2か妨害2（コストの代わりに、任意の基本パーツを1つ損傷）
メインクラス		肉の盾		ダメージ	0	0-1	ダメージに付随する効果全て（切断や連撃、全体攻撃など）を打ち消す。
頭		カンフー		オート	なし	自身	最大行動値+1
頭		発勁		ラピッド	0	0	自身に対しては使用不可。移動1
胴		ちみどろ		ジャッジ	1	0-1	妨害1
頭		よだれじた		ジャッジ	2	0-1	妨害1+転倒
脚		しびとだけ		ジャッジ	0	0	妨害2
頭		小さなアンデッド		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。
腕		白のビショップ		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。