キャラクター名

MOMONE

プレイヤー名

ポジション	ホリック	**享年**	11（12）
メインクラス	タナトス	**暗示**	喪失
サブクラス	レクイエム	**寵愛点**	32

初期配置	煉獄
最大行動値	9

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

記憶のカケラ	内容
ゲーム	寝ても覚めてもゲームをしていた。なんのゲームだったのか、なんためのゲームだったのかわからないけれど。画面を眺め続けていた記憶、部屋から出るのも、眠ることさえ惜しんでいた記憶はある。
うとうと	甘い微睡、目を覚ませなければならないけれど、布団から出られない。窓から漏れる朝日。小鳥の声。眠っては目覚めることにあったあの感覚。でも、この世界にそれはなく…
土の匂い	花の世話が好きだった。植え替え、肥料、水やり。土いじりが好きだったあなた。命のこもった土の匂い、草花の香り。全て覚えている。もうそれはない、砂と石しかこの世界には…。
手をつなぐ	誰かと手をつないでいた。相手はわからないけど、確かに手の中にあった安心感。手に触れることで安心を得られるなら、せめて今いる仲間ともに手を繋いでいたい。冷たい手でもぬくもりは感じられるから。

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
アパシー	憧憬	3	①②③④⑤	
ミラ	執着	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		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をする際に、自身の攻撃判定出目+1、ダメージ+1してよい。
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してよい
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出目+1
腕		日本刀		アクション	2	0	白兵攻撃1+切断。
腕		二丁拳銃		アクション	3	0〜1	射撃攻撃3。
腕		アンデッドガン		アクション	3	1〜2	射撃攻撃1+爆発+全体攻撃
頭		ボトルヘッド		ジャッジ	1	自身	支援2
胴		スパイク		ダメージ	1	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+2
胴		かわいい衣装		オート	なし	なし	たとえ体が変わろうと、その服に織り込まれたかわいさは不変。それを纏うあなたも不変の心を手に入れられる
腕		パイルバンカー		アクション	2	0	白兵攻撃2、この攻撃に対して「防御」は全て無効。なお、攻撃が命中したなら対象を「移動1」してもよい。
胴		救急箱		オート	なし	効果参照	このパーツが戦闘終了時に破壊されてなければ、自分以外の姉妹の損傷している基本パーツ合計3つ選んで損傷前の状態に戻してもよい