ニキャラクター名 セレナ - プレイヤー名 -

ポジション	ジャンク	享年	14
メインクラス	タナトス	暗示	幸福
サブクラス	ステーシー	寵愛点	8

初期配置	煉獄
旦十二利店	17
15人17期/16	13

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

記憶のカケラ	内容					
一人ぼっち	ずっと寂しくて、一人ぼっちで、友差が欲しかった。この世界は様なことでいっぱいだけど、信じられる友連はいっしょにいる。そのことはきっと、あの頃より素頼なこと。					
	獣格子、猟、裾末なベッド、毎日の苦痛、あなたは羽根をむしられた蝶。そして死んだ今も、誰かの様を感じる。自由に思えても所詮撰り入税。その宿命にあなたはいつまでも流されるつもりか?					
見たことない景色	ESTACIARBINANCESTA, NACOUBERRELERA CONVENION, TECHEL/MEEL LIVE DE DIE STEENBOCKONAS LIED VAR ESTANDOMENDIA CONTENENT DE LIED VERLANDER SANDE DE REPORTE FAIRE VERLANDER SAND VAR ESTANDOMENDIA CONTENENT DE LIED VAR ESTANDOMENDA CONTEN					
ひみつのともだち	撤分接收,1965分元元分款以上的基本的2017分割的。倒是数据接塞的对抗较多分,在504分属对各种有。转用,有35500,数1度可是,已对据,并2个6400份,均复,人用为点,动态组织,翻水包化过去,对常口点。					
わたし	そこには"わたし"がいた。たくさんの"わたし"が、"私"と同じ顔をした子供達が、うつろな目で"私"を見ていた					

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	
凌牙	対抗	3	12345	PC2	
翔	友情	0	12345	PC3	
ジャック	独占	0	12345	PC4	
		3	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		
		魂の抱擁		アクション	2	0~2	『完全解料』でも使用可。対象が持つ未練1つを任意に選んで狂気点り点を減らず。その後、自身の発狂していない未練1つを任意に選び、狂気点り点を加える		
ポジション		地獄の住人		オート	なし	自身	バトルバートで「地獄」にいる際、攻撃判定の出目が+1される。		
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する際、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してもよい。		
メインクラス		冥王		オート	なし	自身	レギオンの「移動妨害」を常に無効化してよい。さらに、レギオンがあなたに対して行った攻撃判定は判定値7以上でなければダメージを与えない。		
サブクラス		失敗作		オート	なし	自身	東章判定・現断判定の出目は+1される。ただし、バトルパートでの海ターン様子時および問題検了時、おなたは任意のパーツを1つ過期する。この過期はコストとしては扱わない。		
				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	なし	自身	最大行動值+1。		
				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		単分子繊維		オート	2	0~1	白兵攻撃1+切断+連撃1		
腕		銀色のブレスレット		オート	なし	なし	ちぎれた銀色のブレスレット。内側に「Hiiragi」とある		
腕		ガントレット		オート	なし	自身	腕のみ、ダメージに対して常に「防御1」。腕部にある白兵・肉弾攻撃マニューバのダメージ+1。		
				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			
胴		はらわた		オート	なし	なし			
胴		しんぞう		アクション	なし	自身	最大行動値+1。		
胴		かわいい衣装		オート	なし	なし	新品の赤いジャケット。汚れの目立たない、真新しく動きやすいジャケット。		
				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		