

キャラクター名
クローバー

プレイヤー名

ポジション	ジャンク	享年	17
メインクラス	□マネスク	暗示	
サブクラス	□マネスク	寵愛点	9

初期配置	煉獄
最大行動値	21

記憶のカケラ	内容
ひきこもり	
物語	
歌	
最終戦争	どうい立脚にいたのたろう？ あなたは人類の最後について傍観者の知識に記憶がある。どれほどの愚行と惨劇が起きたのか、おぼろげながらではあるが……あなたは記憶しているのだ。
最終戦争2	
「故郷」	始めてくる土地のはずなのだが、クローバーにはこの土地がなぜか懐かしく感じる。
「日常」	そうやって瓦礫などをどかしているものを探しているとあなたたちはもうほとんど残っていないとは言え、かすかに残る人々の生活跡から、生前の日常を少し思い出せた気がする。

能力値	クラス	修正	合計
武装	0	6	6
変異	0	4	4
改造	4	2	6

未練			
対象	種類	狂気点	発狂時ペナルティ
たからもの	依存	0	①②③④⑤
アリス	独占	0	①②③④⑤
アルマ	依存	4	①②③④⑤
ナタリア	嫌悪	2	①②③④⑤
カタバミ	依存	2	①②③④⑤
メリアン	信頼	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
ポジション		地獄の住人		オート	なし	自身	バトルパートで「地獄」にいる際、攻撃判定の出目が+1される。
ポジション		奈落への抗い		オート	なし	自身	バトルパートで「奈落」にいる際、すべてのアクションマニューバのコストが-1される(最低1)。
ポジション		足掻く		オート	なし	自身	狂気点を使って判定を振りなおす際、出目が+1される。
ポジション		手負いの獣		オート	なし	自身	あなたは攻撃判定において、パーツが全て損傷した箇所1つにつき修正+1を得る。
メインクラス		戦乙女		オート	なし	自身	最大行動値+2
メインクラス		円舞曲		ラピッド	1	自身	ターン終了まで、あなたを対象とする全ての攻撃判定の出目-1(全体攻撃では、あなたへの判定のみ-1)。この効果は同じターン中に重複させることはできない。
メインクラス		時計仕掛け		オート	なし	自身	このスキルを習得した際、レベル3改造パーツを追加で1つ獲得する。このパーツは強化値に縛られず、修復することも可能である。
メインクラス		調律		ラピッド	0	0	対象の損傷したパーツを1つ選り、対象はターン終了までそのパーツのマニューバを使用してよいただし、使用済み・重複不可などは戻らない。
サブクラス		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。
サブクラス		失敗作		オート	なし	自身	攻撃判定・確断判定の出目は全て+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。
サブクラス		墮地獄		アクション	効果参照	自身	あなたはコストの代わりに、任意の未練への狂気点1点を加える。あなたの配置エリアが、地獄に変更される。
サブクラス		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。
頭		のうみそ		オート			最大行動値+2。
頭		めだま		オート			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。
頭		けもみみ		オート	なし	自身	最大行動値+1。このパーツを行動判定で使用した際、大失敗してもこのパーツは損傷しない。
頭		よぶんなあたま		オート	なし	自身	最大行動値+2。
頭		アドレナリン		オート	なし	自身	最大行動値+1。
頭		エネルギーチューブ		オート	なし	自身	最大行動値+2。装備箇所にダメージを受けた際、あなたは任意の基本パーツ1つを追加で損傷しなくてはならない。
頭		髪飾り		オート			どこかで分けた髪飾り
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		スコップ		アクション	2	0	白兵攻撃1+切断(相手は切断判定+2)。防御によって軽減されない。
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