

キャラクター名

くれなみ

プレイヤー名

ポジション	アリス	享年	12
メインクラス	バロック	暗示	罪人
サブクラス	ステシー	寵愛点	269

初期配置	煉獄
最大行動値	18

能力値	クラス	修正	合計
武装	1	0	1
変異	3	5	8
改造	0	4	4

記憶のカケラ	内容
血の宴	
少女	
あおみ	くれなみは、-の少女が魔導する。自分が魔の魔に繋がり、そして、自分で自分の魔を魔導する。魔の魔が魔を魔導して魔を魔導する。それがくれなみの心が魔で魔を魔導する。魔の魔は、あおみ。あおみの魔導する魔の魔
白い家	
悔恨	

未練						
対象	種類	狂気点		発狂時ペナルティ		
たからもの	依存	1	①②③④⑤	パートとして所持。破壊で狂気点+1		
リドヴィナ	友情	3	①②③④⑤			
クダン	恋心	0	①②③④⑤			
ノーマ	友情	0	①②③④⑤			
あおみ	独占	0	①②③④⑤			
自身	嫌悪	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
ポジション		負けない心		オート		自身	対話判定において、出目+1してよい
ポジション		癒し		オート			他の姉妹からの、あなたに対する対話判定は全て出目+1される
ポジション		輝く表情		オート			あなたが相手判定で大成功したら、相手が君は「あなたへの本懐」から正直を意識してよい。この正直は、対話判定「記憶のカケラ」による減少割合に含まれる
メインクラス		狂鬼		オート		自身	肉弾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		怪力		オート		自身	白兵・肉弾攻撃ダメージ+1点
サブクラス		失敗作		オート		自身	攻撃判定・切断判定の出目は全て+1される。ただし、バトルパートの各ターン最初は攻撃終了時、あなたは意の基本バージョンを1つ獲得する。これはコストとして取れない。
		殺劇		オート		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
		完全捕食		オート			あなたが相手の対象に肉弾攻撃を成功させた際、対象の得りバージョンが[攻撃判定-5]以下だったなら、対象は全てのバージョンを獲得する(リギオンには無効)
		平気		オート			BPIにおいて、パートを損傷しても、ターン終了までそのマニューバは使用できる
		結晶化		ダメージ	1	自身	受けたダメージに付属した「切断」「爆発」「移動」は全て無効化される。このマニューバは1ターンに何回でも使用可。
		死に続け		ラピッド	0	自身	損傷している基本/パートひとつを修復。
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
頭		カンフー		オート		自身	行動値+1
頭		しおかく (けもみみ)		オート		自身	行動値+1
頭		おおあご (おおつの)		オート		自身	あなたは射程の対象へ、肉弾攻撃判定で大成功が出たとき、攻撃に「達成! (すでにある場合は+1)」か「重複 (重複しない)」を加えてよい。カウント回
頭		超強化神経 (よぶんなあたま)		オート			+2
頭		異常食欲 (アドレナリン)		オート			+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
腕		木の槍	アクション	3	0~1		白兵攻撃1
腕		ミキシングブレード	アクション	3	0		白兵攻撃2、この攻撃に対して「防御」はすべて無効。
腕		みじかいみぎう (おおあな)	ジャッジ	0	0~3		あなたに対する攻撃判定にのみ使用可。妨害1
腕		よぶんなうで	ラピッド	0	0		望む「アクション」マニューバひとつを「ラピッド」として使用する。
胴		せぼね	アクション	1	自身		次カウントで使うアクション1つのコスト-1