

キャラクター名
メル・メルル・メリーメア

プレイヤー名

ポジション	アリス	享年	10
メインクラス	ロマネスク	暗示	希望
サブクラス	レクイエム	寵愛点	0

初期配置	花園	記憶のカケラ	内容
最大行動値	9	孤立	7
		うとうと	71

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

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
アカリファ	憧憬	3	①②③④⑤	
ステップ	憧憬	3	①②③④⑤	
びおい・ざずび	憧憬	2	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
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	次カウントで使うアクション 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
頭		人形		オート			くるくるのつのつきにんぎょう
腕		狙撃ライフル		アクション	2	2～3	射撃攻撃 1、攻撃判定の出目 + 1
腕		二丁拳銃		アクション	3	0～1	射撃攻撃 2 + 連撃 1
胴		あるびの		ジャッジ	1	0～1	支援 1
頭		ボルトヘッド		ジャッジ	1	自身	支援 2
頭		スコープ		ジャッジ	0	自身	支援 2．射撃・砲撃攻撃のみに可
頭		エンバーミング		ジャッジ	2	0	妨害 2．1 ターンに何度使っても良い。1 回の判定重複不可
ポジション		お姫様		ダメージ	0	0～1	自身がダメージを受けた際のみ使用可。対象の他の姉妹 1 体の次の「アクション」のコスト-1（最低 0）
メインクラス		調律		ラピッド	0	0	ターン終了まで対象は損傷パーツを任意で 1 つの効果を使用してよい。
メインクラス		時計仕掛け		オート		参照	レベル 3 改造パーツを 1 つ得る（現強化値に関係なく）。修復可。
サブクラス		銃型		ジャッジ	2	0～1	妨害 2．後に同対象に射撃攻撃 1
				オート			