

キャラクター名
カルッセル

プレイヤー名

| | | | |
|--------|------|-----|-----|
| ポジション | ジャンク | 享年 | 16 |
| メインクラス | バロック | 暗示 | 渴望 |
| サブクラス | タナトス | 寵愛点 | 125 |

| | |
|-------|----|
| 初期配置 | 煉獄 |
| 最大行動値 | 15 |

| 記憶のカケラ | 内容 |
|--------|-------------------------------------|
| 遊園地 | 遊園地。煌びやかで、華やかな。回る景色の記憶。 |
| 歌 | 思い出せるのは一つのフレーズだけ。繰り返し繰り返し、頭の中で鳴り響く。 |
| | |
| | |
| | |
| | |

| 能力値 | クラス | 修正 | 合計 |
|-----|-----|----|----|
| 武装 | 1 | 2 | 3 |
| 変異 | 2 | 2 | 4 |
| 改造 | 1 | 2 | 3 |

| 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 |
| えり | 恋心 | 3 ①②③④⑤ | |
| まり | 執着 | 3 ①②③④⑤ | |
| ドロイ | 依存 | 3 ①②③④⑤ | |
| サヴァント達 | 保護 | 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 | | 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、全てのアクションマニューバのコストが-1される(最低1) |
| メインクラス | | 歪極 | | オート | なし | 自身 | このスキルを習得した際、レベル3変異パーツを追加で1つ獲得する。このパーツは強化値に縛られず、修復する事も可能である。 |
| メインクラス | | 怪力 | | オート | なし | 自身 | 肉弾・白兵におけるダメージ+1 |
| サブクラス | | 死神 | | オート | 0 | 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。 |
| 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 | | カンフー | | オート | なし | 自身 | 最大行動値+1 |
| 腕 | | 鉄球鎖 | | アクション | 2 | 0~1 | 白兵攻撃1+転倒 |
| 脚 | | しっぽ | | オート | なし | 自身 | 最大行動値+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場合、大失敗してもこのパーツは損傷しない。 |
| 脚 | | けもあし | | アクション | 2 | 自身 | 移動1~2 |
| 頭 | | アドレナリン | | オート | なし | 自身 | 最大行動値+1 |
| 胴 | | 可愛い衣装 | | オート | | | 宝物。 |
| 腕 | | 単分子繊維 | | アクション | 2 | 0~1 | 白兵攻撃1+切断+連撃 1 |
| 腕 | | しびとだけ | | ジャッジ | 0 | 0 | 妨害 2 |
| 頭 | | リフレックス | | オート | なし | 自身 | 最大行動値+1 |
| 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よい。一回の判定に重複不可 |