キャラクター名	プレイヤー名
ヴィオラ	

ポジション	ジャンク	**享年**	9
メインクラス	バロック	**暗示**	陥穽
サブクラス	ロマネスク	**寵愛点**	300

初期配置	煉獄
最大行動値	18

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

記憶のカケラ	内容
願い事３６	
演奏５４	
孤立１－０７	

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	パーツとして所持。破壊で狂気点+1
シャルティ	恋心	0	①②③④⑤	
フラム	保護	1	①②③④⑤	
フェイリーゼ	恋心	1	①②③④⑤	
ソウ	友情	1	①②③④⑤	
サリエラ	保護	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		足掻く		オート			狂気点を使用して判定を振り直す際の出目+1。
ポジション		看破		ラピッド	0	03	対象のラピッド、ジャッジ、ダメージマニューバ1つの効果を無効化する
ポジション		衝動		オート	参照		1ターンに1回、マニューバの宣言時に任意の未練に狂気点1点を加えることでコストとしてもよい。
ポジション		【足掻く】		オート			狂気点を使って判定を振りなおす際、異なる未練へ狂気点を加えてもよい。また、足掻くの出目上昇の効果は、1回の判定を複数回振り直す際、重複する。
ポジション		無茶		オート			コストとして自身の基本パーツ1つ損傷、行動、攻撃、切断判定を振り直す。
メインクラス		剛薙		オート	なし	自身	射程０の対象への肉弾攻撃マニューバのダメージと出目＋１する。
メインクラス		超速行動		オート	なし	自身	肉弾攻撃マニューバと自身に使用する移動マニューバのコスト−1（アクションの場合最低1、それ以外は最低0）。あなたの受けるダメージを＋１する。
メインクラス		鬼神		オート	なし	自身	肉弾攻撃の出目＋２、その他の攻撃出目－１
メインクラス		粘液暴化		ラピッド	2		必殺：ターン終了までやあなたの肉弾攻撃出目とダメージを+1。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。この効果はコストとしては選べない。この効果は同じターンに重複させることはできない。
メインクラス		瞬の捕捉		ダメージ	1	自身	自身と違うエリアにいる対象へ肉弾攻撃でダメージをもらった際のみ使用可。移動X［ダメージをもらった対象までの距離］この移動はあなたから見て対象側にしか行えず、この移動に対し移動妨害は無効。
サブクラス		時計仕掛け		オート	なし	自身	レベル３改造パーツを追加で一つ獲得する。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。
サブクラス		狂鬼		オート	0	自身	肉弾攻撃出目+1してよい。
サブクラス		数多の手管		オート	なし	自身	【うで】【あし】のコスト-1(最低0)
サブクラス		【数多の手管】		オート	なし	自身	あなたの「うで」と「あし」の支援・妨害量+1。また、「うで」を使用した攻撃が大成功、もしくは「あし」を使用した攻撃が大失敗の場合、その攻撃のダメージを+2してもよい。
サブクラス		殺劇		オート			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をする際、攻撃判定の出目+1、ダメージ+1してよい。
サブクラス		平気		オート			パーツを損傷してもターン終了までマニューバ使用可。
サブクラス		刹那		オート			攻撃マニューバを使用した際、自身以外はラピッド、ジャッジタイミングでマニューバを使用することができない
サブクラス		完全捕食		オート			射程0の対象に肉弾攻撃が命中した際、対象の残りパーツ総数が[攻撃判定値-5]以下であれば、対象は全てのパーツを損傷する(レギオンには無効)。
サブクラス		生命速化		オート			あなたはコストとして任意の基本パーツを１つ損傷する。自身のアクションマニューバのコストを−１（最低１）してよい。ただし１回の判定への重複は不可。
サブクラス		【完全捕食】		オート			完全捕食で参照する攻撃判定値に＋Ｘ［（自身の総パーツ数−自身の残りパーツ総数）×２］を加える。
サブクラス		【狂鬼】		オート			肉弾攻撃マニューバの攻撃判定において、0~3の間で任意数出目を減らしてよい。減らした場合、その攻撃でもらえるダメージを+X【減らした数の2倍】する。この効果で減らせる出目は重複ごとに変更してよい。
頭		アドレナリン		オート	なし	自身	最大行動値＋１
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		げきりん		オート	0	自身	肉弾攻撃の判定出目＋１。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		エナジーチューブ		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、追加で基本パーツ1つ損傷。