

キャラクター名  
サイハテ(最果 遥)

プレイヤー名

ポジション	コート	享年	
メインクラス	<input type="checkbox"/> マネスク	暗示	
サブクラス	<input type="checkbox"/> マネスク	寵愛点	20

初期配置	煉獄
最大行動値	14

記憶のカケラ	内容
57:双子	
16:ケーキ	

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

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
		3 ①②③④⑤	
		3 ①②③④⑤	
		3 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
ポジション		託す(先読み)		アクション	1	0~1	対象が使う「アクション」のコストを-1(最低0)する。
メインクラス		結合回路(調律)		ラピッド	0	0	対象の損傷したパーツ1つを選び、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)
メインクラス		メアリー・スー(戦乙女)		オート			最大行動値+2
サブクラス		自己相似法(時計仕掛け)		オート			改造Lv.3/パーツ1つを取得
				オート			
頭		喪失の呪詛(エンバーミング)		ジャッジ	2	0	妨害2、1ターンに何度も使ってもよい。ただし、1回の判定への重複は不可。
頭		応援(よぶんなめ)		ジャッジ	1	0~1	支援2
頭		IF(よぶんなあたま)		オート			最大行動値+2
頭		冒険の断章(アドレナリン)		オート			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
				オート			
腕		熱線の槍(ドリル)		アクション	3	0	白兵攻撃2、防御無視
腕		強キャラの指先(アームバイス)		ジャッジ	1	0	支援か妨害2
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		本		オート			narrative is NOWHERE
				オート			
胴		ある結末(あるびの)		ジャッジ	1	0~1	支援 1
胴		逆流回路(リミッター)		オート			このパーツがバトルパート中に損傷した時、宣言することで最大行動値+2してもよい。バトルパート終了時までの効果は続き、効果はこのパーツを修復できない。
胴		せぼね		アクション	1	自身	次カウントで使うマニューバ1つのコスト-1
胴		はらわた		オート			
胴		はらわた		オート			
				オート			
脚		ほね		アクション	3	自身	移動 1