

キャラクター名

セピア

プレイヤー名

|        |      |     |    |
|--------|------|-----|----|
| ポジション  | アリス  | 享年  | 13 |
| メインクラス | ゴシック | 暗示  | 破局 |
| サブクラス  | ステシー | 寵愛点 | 34 |

|       |    |
|-------|----|
| 初期配置  | 煉獄 |
| 最大行動値 | 12 |

| 能力値 | クラス | 修正 | 合計 |
|-----|-----|----|----|
| 武装  | 1   | 0  | 1  |
| 変異  | 2   | 1  | 3  |
| 改造  | 1   | 0  | 1  |

| 記憶のカケラ | 内容   |
|--------|--|
| 『恋の華』  | あなたは隣室のある少女が好きだった。能力適性がなくともがんばる彼女が好きだった。けれど彼女はいつも弟の心配ばかり。あなたのことを目に止めてくれない。             |
| 『いじめ』  | 同室に、彼女の娘子の弟がいた。姉と違って誰よりも高いESP適性を見せる彼は、いつも研究員から特別扱い。それが気に入らなくて、同室の少年たちはみんな彼にいやがらせをしていた。 |
| 『開発訓練』 | チェス盤を使った開発訓練。見えないチェス盤で勝負させられ、負けたら罰。しかし、それ以上にこの庭園の迷路で行われた正解の道以外で受ける罰が恐ろしかった。            |
| 『密告』   | 隣室の少女たちが脱走した。重きおりにされたと感じ、あなたたち少年は警備兵に警告した。彼女は残っていると知っていた。だから彼女は無事なはずだ。                 |
| 『血の宴』  | 同室の少年たちが次々と破裂し、部屋が血まみれになっていく。あいつがやったのだ。あの子の弟が突然頭を抱え始めて。全員が内壇になっていく中、あなたは一人だけ何とか生き残った。  |

| 未練     |    |     |       |                   |  |  |
|--------|----|-----|-------|-------------------|--|--|
| 対象     | 種類 | 狂気点 |       | 発狂時ペナルティ          |  |  |
| たからもの  | 依存 | 0   | ①②③④⑤ | パートとして所持。破壊で狂気点+1 |  |  |
| ロア     | 憧憬 | 0   | ①②③④⑤ |                   |  |  |
| サンベリーナ | 依存 | 1   | ①②③④⑤ |                   |  |  |
| ラピスラズリ | 信頼 | 1   | ①②③④⑤ |                   |  |  |
|        |    | 0   | ①②③④⑤ |                   |  |  |
|        |    | 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  |    | お姫様   |    | ダメージ  | 0   | 0~1 | 自分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」のコストを-1する(最低0)                                    |
| メインクラス |    | 肉の宴   |    | アクション | 1   | 自身  | 損傷した基本パートを1つ修復する。  |
| メインクラス |    | 背徳の悦び |    | ダメージ  | 0   | 自身  | 使用済みの「ラピッド、ジャッジ、ダメージ」のマニューバを1つ再使用可能にする。  |
| サブクラス  |    | 庇う    |    | ダメージ  | 0   | 0~1 | 対象がダメージを受けたダメージを、代わりに自身が受ける。1ターンに何度も使用可。   |
| サブクラス  |    | 肉の盾   |    | ダメージ  | 0   | 0~1 | ダメージに付随する効果全てを打ち消す。  |
|        |    |       |    | オート   |     |     |  |
| 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      |    | ゾンビボム |    | オート   | 0   | 0   | このパートがバトルパート中に損傷した時、自身に対して判定値の「強襲攻撃2+爆発+全体攻撃」が発生する。ただし、この際に使用して「ラピッド」「ジャッジ」タイミングは使えない。 |
| 頭      |    | リミッター |    | オート   | なし  | 自身  | このパート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に+2してもよい。バトル終了までこの効果は継ぎ、効果中はバーザーを修復できない。               |
| 頭      |    | カンフー  |    | オート   | なし  | 自身  | 最大行動値 + 1  |
|        |    |       |    | オート   |     |     |  |
|        |    |       |    | オート   |     |     |  |
| 腕      |    | こぶし   |    | アクション | 2   | 0   | 肉弾攻撃 1   |
| 腕      |    | うで    |    | オート   | 1   | 0   | 支援 1   |
| 腕      |    | かた    |    | オート   | 4   | 自身  | 移動 1   |
|        |    |       |    | オート   |     |     |  |
| 腕      |    | 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  |
| 腕      |    | はらわた  |    | オート   |     |     |  |
| 腕      |    | はらわた  |    | オート   |     |     |  |
| 腕      |    | つぎはぎ  |    | オート   | なし  | 自身  | バトルパート終了後、このパートと損傷した基本パート1つを修復してよい。  |
| 腕      |    | だるま   |    | オート   | なし  | 自身  | 任意の箇所を望む数選び、ダメージを振り分けてよい。切断判定は、ダメージを受けた箇所の1つを選んで行なう。                                   |
| 腕      |    | うろこ   |    | ダメージ  | 1   | 自身  | 防御 2   |
|        |    |       |    | オート   |     |     |  |
| 脚      |    | ほね    |    | アクション | 3   | 自身  | 移動 1   |