キャラクター名

ウズメ

プレイヤー名

ポジション	ソロリティ	**享年**	15歳
メインクラス	ロマネスク	**暗示**	
サブクラス	ステーシー	**寵愛点**	38

初期配置	花園
最大行動値	10

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

記憶のカケラ	内容

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
クラーグ	友情	3	①②③④⑤	
ドッペル	友情	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
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
頭		ボルトヘッド		ジャッジ	1	自身	支援2
頭		レーザービーム		アクション	3	0～3	射撃攻撃1＋切断
胴		どろどろ		ダメージ	1	0～1	ダメージを受けた際、相手に肉弾攻撃2
ポジション		号令		ラピッド	2		舞台上にいる終い全員、望む攻撃マニューバーつをラピッドで使用して良い。
メインクラス		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。強化値関係なし、修復可
メインクラス		円舞曲		ラピッド	1	自身	ターン終了まで貴方を対象とする全ての攻撃判定への出目－1
サブクラス		死人の流儀		ジャッジ		0～1	コストの代わりに任意基本パーツーつを損傷、支援2か妨害2
胴		サイボーグ		ダメージ	0	自身	防御2
胴		エンバーミング		ジャッジ	2	0	妨害2。1ターンに何度でも使用可、一回の判定への重複は不可
メインクラス		調律		ラピッド	0	0	対象の損傷したパーツを、ターン終了までそのマニューバ使用可、使用済み、調伏不可などは無理
脚		どくばり		アクション	3	0	肉弾攻撃3
ポジション		内緒話		オート	なし		BP開始、終了時、姉妹一体と互いに対話判定を行ってもよい