キャラクター名

カルミナ

プレイヤー名

ポジション	ソロリティ	**享年**	17
メインクラス	ロマネスク	**暗示**	人形
サブクラス	ゴシック	**寵愛点**	0

初期配置	煉獄
最大行動値	15

能力値	クラス	修正	合計
武装	0	0	0
変異	1	0	1
改造	3	1	4

記憶のカケラ	内容
勉強	勉強して、いい成績をとらないと。みんなに、あなたが優れていることを示さないと…示さないと。あなたには他に取りえがない。ないんだ、きっと。それくらいしか、価値を、作れ、ない。
死去	あなたの目の前で、一つの命が終わった記憶。それはあなたにとって、とてもとても大切な命だったのに。今、死にながら動いているあなた。同じことがあの命にも起こっているだろうか？

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		号令		ラピッド	2	ー	あなたを含む舞台上にいる姉妹全員、望む攻撃マニューバ1つを「ラピッド」で使用してよい。
メインクラス		円舞曲		ラピッド	1	自身	ターン終了まで、あなたを対象とするすべての攻撃判定の出目□1(全体攻撃ではあなたへの判定値のみ□1)。
メインクラス		調律		ラピッド	0	0	対象の損傷したパーツ1つを選ぶ。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)。
サブクラス		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。
頭		ボイスエフェクト		ラピッド	2	0～2	対象の姉妹1体と互いに対話判定を行なってよい。
頭		ボルトヘッド		ジャッジ	1	自身	支援2。
頭		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ってもよい。ただし、1回の判定への重複は不可。
頭		けもみみ		オート	なし	自身	最大行動値+1。
頭		リミッター		ダメージ	なし	自身	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に+2してもよい。バトルパート終了までこの効果は続き、効果中はこのパーツを修復できない。
胴		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、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。
脚		尻尾		オート	なし	自身	最大行動値+1
腕		レイピア（名刀）		アクション	2	0	白兵攻撃2+切断、攻撃判定の出目+1
腕		鉄球鎖		アクション	2	0	白兵攻撃1+転倒。
脚		仕込みブーツ		アクション	2	0	白兵攻撃2、攻撃判定の出目+1
腕		合金トランク		ダメージ	0	自身	防御1。
腕		スチールボーン		ダメージ	1	自身	防御1+切断無効
胴		やぶれひまく		ダメージ	0	自身	防御2。
胴		手鏡(たからもの)		オート	なし	なし	小さな手鏡。幾年も大事に大事に使ってきた鏡。映る自分が好きじゃなくても、それがかつて映していたものは大切だ。
				オート			