キャラクター名

ネフィリト

プレイヤー名

ポジション	アリス	**享年**	14
メインクラス	サイケデリック	**暗示**	反転
サブクラス	ゴシック	**寵愛点**	0

初期配置	煉獄
最大行動値	10

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

記憶のカケラ	内容
少女	隣の男子部屋にいる弟がいじめられていると、いつも心配していた少女がいた。少女は能力の適性がないからと、厳しい扱いを受けていたけれど、弟への心配が重要なようだった。
少年	隣の男子部屋に、いつもいじめられている少年がいた。能力の適性が高いことから、同室の子たちに妬まれているのだ。何とかしてあげたいと思いながら、何もできなかった。

未練

対象	種類	狂気点		発狂時ペナルティ
たからもの	依存	3	①②③④⑤	パーツとして所持。破壊で狂気点+1
アグリス	対抗	3	①②③④⑤	
シライト	依存	3	①②③④⑤	
ライル	信頼	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			
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
腕		ジャンクパーツ		オート	なし	自身	このパーツが破壊されずに戦闘終了したなら、そのパーツが装備された箇所の基本パーツは全て損傷前の状態に戻る。
腕		スパイク		ダメージ	1	自身	自身がダメージを与えた際のみ使用可。白兵・肉弾ダメージ+2。
脚		しっぽ		オート	なし	自身	最大行動値+1。
腕		スコップ		アクション	2	0	白兵攻撃1+切断(相手は切断判定+2)、防御によって軽減されない。
ポジション		負けない心		オート	なし	自身	対話判定において、出目+1してよい。
メインクラス		運命歪曲		ジャッジ	効果参照	0〜3	あなたを対象とした攻撃判定でのみ使用可。コストの代わりに、あなたは任意の未練に狂気点1点を加える。判定の結果は判定値に関係なく「失敗」となる。
メインクラス		盤上の駒		アクション	2	0〜1	「完全解体」状態でも使用可。移動1、さらに移動させた対象の現在行動値を2点減らす(移動が妨害されても行動値は減少する)。
サブクラス		悪食		オート	なし	効果参照	自身の攻撃によって対象に発生させた切断判定は、出目が-2される。
腕		ぬいぐるみ		オート	なし	自身	たからもの