

キャラクター名
りくみ

プレイヤー名

ポジション	ソロリティ	享年	
メインクラス	ロマネスク	暗示	
サブクラス	サイケデリック	寵愛点	36

初期配置	煉獄
最大行動値	12

記憶のカケラ	内容

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

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
ソラ	保護	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		心を鬼にして		オート	なし	効果参照	あなたが使用した攻撃マニューバのダメージで味方がパーツを損傷したなら、その味方は発狂中の未練一つを選び、狂気点1点を減少させてよい。
メインクラス		愛撫		ラピッド	0	0	転倒。
メインクラス		揺るぎない自信(死の舞踏)		ジャッジ	0	自身	攻撃判定のダイスを振り直す。
サブクラス		魂の抱擁		オート	2	0~2	「完全解体」状態でも使用可。対象が持つ未練1つを任意に選んで狂気点1点を減らす。その後、自身の発狂していない未練1つを任意に選び、狂気点1点を加える。
サブクラス				オート			
頭		のうみそ		オート	なし	自身	最大行動値+2
頭		めだま		オート	なし	自身	最大行動値+1
頭		あご		アクション	2	0	肉弾攻撃 1
頭		かみかげ		アクション	5	0~2	砲撃攻撃4。この攻撃が命中したなら攻撃対象は行動判定(仕)を行う。この判定に失敗した場合、対象は状態異常「かぜっぴき」になる。
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ってもよい
頭		エンパーミング		ジャッジ	2	0	妨害2。1ターンに何度使ってもよい。ただし、1回の判定への重複は不可。
頭		機敏な動き(けもみみ)		オート	なし	自身	最大行動値+1
頭		真珠のピアス		オート	なし	なし	バトルパート終了時、任意の未練一つを選んで狂気点を1点減らす。このパーツは損傷時に所持パーツから取り除く。
頭		カンフー		オート	なし	自身	最大行動値+1
腕				オート			
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		魔法のステッキ(レーザービーム)		アクション	3	0~3	射撃攻撃1+切断
腕				オート			
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	なし	なし	なし
胴		はらわた		オート	なし	なし	なし
胴		しんぞう		オート	なし	自身	最大行動値+1
胴		ターン&スルー(やせぎす)		オート	なし	自身	バトルパートで1つの判定につき1回、「妨害」を無効化してよい
脚				オート			
脚		ほね		アクション	3	自身	移動 1