

キャラクター名  
ミロワール

プレイヤー名

ポジション	アリス	享年	8
メインクラス	ステシー	暗示	希望
サブクラス	ステシー	寵愛点	15

初期配置	煉獄
最大行動値	12

記憶のカケラ	内容
08.笑顔	<small>(怪p01)</small> 心からの笑顔、本当に幸せな笑顔、それがあなたの記憶にいつまでも残る。誰か笑った瞬間に自分も笑ってしまったらいいな、誰ともわかんない笑顔にあなたを迷わせる。
α43.割れる鏡	<small>(果p29)</small> 割れた鏡の記憶。否、鏡を割った記憶。壊ったものを見て、あなたが鏡を割った。壊っていたのはさっと、己の変わり果てた姿。これは生霊の記憶なのか、それともこの体になってからの記憶なのか。
クレイドル	巨大な遊戯用のシェルター、名前は「クレイドル」…「揺籠」という意味らしい。5人のネクロマンサーに庇護されているこの場所は、世界で一番安全かもしれない。
果物	時々しくて芳醇な香りの果肉にかぶりつく。おいしい。あれも、これも。いっぱい食べて食べたいけれど、自分はこの果実が1番好きかもしれない。
α15.壊れた	<small>(果p27)</small> 大切な人が壊れてしまった。絶望と、善理をひきずるような世話、感謝されず、取られながらの世話。あなたの中に、その人自身の記憶がないのは、あるいはネクロマンサーの悪意なのか？
イカロス	太陽に近づきすぎた男は、結果翼を失った。そんな本を読んだ。あなたにも似た経験はあるだろうか？
α09.破滅の足音	<small>(果p27)</small> あの時、過ぎる時間はそっとするほどゆっくりだった。あなたは何かを待っている。来て欲しくないけれど、確実に来る破滅を。あなたの全てを終わらせる

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

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
アベル	信頼	2 ①②③④⑤	
サファイア	恋心	1 ①②③④⑤	
フランボワーズ	対抗	1 ①②③④⑤	
メタニヤ	執着	1 ①②③④⑤	
		1 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		負けない心		オート	なし	自身	対話判定の出目を+1してよい。
メインクラス		夢現(本気の仮装)		オート	なし	自身	攻撃判定・切断判定の出目は全て+1。自身へ支援(ダメージマニューバ)が宣言された際、そのコストを-1する(最低0)。BPの際に未練に狂気点を加える際に1点追加で加える。
メインクラス		サタニックカーニバル		ダメージ	効果参照	自身	コストとして任意の未練に狂気点を1点加えるが、任意の強化パーツを1つ損傷する。ダメージ+1。1ターンに何度でも使用可能。
サブクラス		乖離(失敗作)		オート	なし	自身	攻撃判定・切断判定の出目+1。BPのターン終了時及び戦闘終了時、任意のパーツを1つ損傷する。この損傷はコストとしては扱わない。
サブクラス				オート			
頭		のうみそ		オート	なし	自身	2
頭		めだま		オート	なし	自身	1
頭		あご		アクション	2	0	肉弾攻撃 1
頭		カンフー		オート	なし	自身	1
頭		メイクアップ		オート	なし	自身	1
頭		☆ボルトヘッド		ジャッジ	1	自身	支援2
頭		カルマプロセッサ		オート	なし	自身	受けた狂気点1点を無効化する代わりに、このパーツを損傷させてもよい。
頭		アホ毛(アンテナ)		オート	なし	自身	あなたは戦闘中の1ターンにつき1回だけ、コストの代わりに加えられる狂気点1点を無効化できる。
頭		かんむり(アクセサリ)		オート	なし	なし	たからもの
頭				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		祝砲(火炎放射器)		アクション	2	0~1	砲撃攻撃1+爆発+連撃1
腕		よぶんなコート		オート	なし	なし	このパーツは一度破損した場合修復することはできず、キャラクターシートからも削除すること
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	1
胴		わたしのお人形(棺桶)		ダメージ	2	自身	防脚2。このパーツが戦闘終了時に破壊されていなければ、自身の損傷している任意のパーツ2つを選んで損傷前の状態に戻して良い。
胴		特殊メイク		オート	なし	自身	任意の行動値増加以外のレベル強化パーツを2つ損傷した状態で取得する(取得したパーツは効果不可)。取得したパーツはこのパーツが損傷するまで損傷した状態でも使用可能。