キャラクター名

ブランシュ

プレイヤー名

| | | | |
|---|---|---|---|
| **ポジション** | ジャンク | **享年** | 14歳 |
| **メインクラス** | ロマネスク | **暗示** | 絶望 |
| **サブクラス** | レクイエム | **寵愛点** | 1 |

| | |
|---|---|
| **初期配置** | 花園 |
| **最大行動値** | 11 |

| 能力値 | クラス | 修正 | 合計 |
|---|---|---|---|
| **武装** | 2 | 0 | 2 |
| **変異** | 0 | 2 | 2 |
| **改造** | 2 | 0 | 2 |

| 記憶のカケラ | 内容 |
|---|---|
| 44【鏡台】 | 鏡に映る自分の顔。頑張ってきれいにしようとしていた。初めて口紅を塗ったとき、いつもと違う髪型にしたとき、化粧を始めたとき…ああでも、いまのあなたは死体の顔。代わりのきく人形の顔…… |
| 52【仮面】 | 嘘つきだったあなた。きっと誰も信じてくれない。きっと誰も信じられない。今の仲間を信じられる？信じなくちゃいけないと、わかっている。わかっているけど、あなたは……。 |
| 【理想郷】 | かつての故郷を捨て、新たな地へ。その場所は絶対安全な場所、もう暮らしに不自由は無い。そのはずだったが…今の君は安全で自由だろうか？理想郷はどうなったのだろう。 |
| 【崩れゆく笑顔】 | …家族か、友人か、恋人か。あなたにとって近しい誰かの日常が、体が、笑顔が、目の前で不条理に崩され壊され裂かれるのを目の前で見ていた。あの後、その人はどうなったのだろう。 |
| | |
| | |
| | |

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 |
| ケレクくん | 友情 | 3 | ①②③④⑤ | |
| モブくん | 保護 | 3 | ①②③④⑤ | |
| | | 1 | ①②③④⑤ | |
| | | 2 | ①②③④⑤ | |
| | | 2 | 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 | | 半壊 | | オート | なし | 自身 | バトルパートにおけるターン終了時、「たからもの」を破壊した際、いずれと狂気点の増加を受けない。 |
| メインクラス | | 死の舞踏 | | ジャッジ | なし | 自身 | 攻撃判定のサイコロを振りなおす。 |
| メインクラス | | 時計仕掛け | | オート | なし | 自身 | このスキルを習得した際、レベル3改造パーツを追加で一つ獲得できる。このパーツは強化値に縛られず、修復することも可能である。 |
| サブクラス | | 銃神 | | オート | なし | 自身 | 射撃攻撃マニューバの攻撃判定において、出目+1してもよい。 |
| 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 | | エンバーミング | | ジャッジ | 2 | 0 | 妨害2。1ターンに何度も使っても良い。ただし、1回の判定への重複は不可。 |
| 頭 | | ボイスエフェクト | | ラピッド | 2 | 0〜2 | 対象の姉妹1体とお互いに対話判定を行って良い。 |
| 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 | | 狙撃ライフル | | アクション | 2 | 2〜3 | 射撃攻撃1、攻撃判定の出目+1。 |
| 腕 | | 熊撃ち銃 | | アクション | 3 | 0〜2 | 射撃攻撃3。 |
| 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 | | リフレックス | | オート | なし | 自身 | 最大行動値+1 |
| 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 |
| 脚 | | 小さなアンデット | | オート | なし | なし | しろいいぬ。とてもよくなついてくれている |
| メインクラス | | 調律 | | ラピッド | 0 | なし | 対象の損傷したパーツ1つ選ぶ。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良い。(ただし使用済み・重複不可などは戻らない) |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |