

キャラクター名

ジョン・ケンジントン

・ プレイヤー名

ポジション	ソロリティ	享年	10
メインクラス	サイケデリック	暗示	渴望
サブクラス	ゴシック	寵愛点	29

初期配置	煉獄
最大行動值	12

未練

対象	種類	狂気点	発狂時ペナルティ
たからもの	依存	0	①②③④⑤ パートとして所持。破壊で狂気点+1
HO1【アリス】	信頼	2	①②③④⑤
HO2【ドロシー】	執着	0	①②③④⑤
HO4【ジャック】	対抗	0	①②③④⑤
HO5【ゲルダ】	友情	0	①②③④⑤
【現実】		1	①②③④⑤ シナリオ未練

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		【先駆者】		オート	なし	効果	「パルバト駆動」、あなたが他の姫君よりも「移動」し、その「駆動」が成功した場合、パルバト終了まで舞台上の姫君の駆動マニューバのコスト-1(僵直)される。
メインクラス		【歪曲の幻想】		ジャッジ	効果	0~1	コストの代わりに、あなたは任重の未満に、任意点1点加える。妨害2+軽削、1ターンに何度も使うのも良い。ただし1回の判定への重複は不可。
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)。
メインクラス		【虚空の玉座】		オート	なし	自身	あなたが同エリアから受けた「妨害」「移動妨害」は無効にしてもよい。
メインクラス		【異界の門】		ラピッド	効果	0~3	コストの代わりに、あなたは任重の未満に、任意点1点加える。あなた自身が、任重の対象で「軽削」、姫君に任重が軽くなる、姫君に任重が重くなる。この効果は「駆動」ではない。
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」のマニューバー1つ、再使用可能にする。
サブクラス		【食屍鬼】		オート	なし	自身	「切断」の効果を持つ攻撃マニューバの攻撃判定の出目+1。
				オート			
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
頭		【眠り姫の薔薇】		オート	なし	なし	たからもの。枯れずに瑞々しさと香りを保ったピンクの薔薇。
頭		【けもつの】		オート	なし	自身	最大行動値+1、攻撃判定の出目+1
				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		【フックショット】		ラピッド	2	1~3	移動1~2。あなたを除く対象は、あなたが持てるエリアの方向にしか移動出来ず、また移動の対象となった際に、任重のパート1つ損傷してしまう。
腕		【リールワーム】		ラピッド	2	0~2	宣言時、「移動 1」か「移動妨害 1」のどちらかの効果を選び、処理を行う
腕		壊れたアンデッド		オート	なし	なし	たからもの。名前は「ティンカー・ベル」。鈴をつけた
腕		【妖精の粉】		オート	なし	なし	小瓶に入ったちぎった妖精の粉、瓶の他に小さな妖精も入っている。パルバト終了後、任重の未満1つを遷いで任意点を1減らす。このパートは模倣しない。
腕		【妖精の短剣】		オート	2	0	白兵攻撃 1+切断+連撃 1。攻撃判定の出目+1。
				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			
胴		はらわた		オート			
胴		【しんぞう】		オート	なし	自身	行動値+1