

キャラクター名  
霧崎 雨

プレイヤー名

|        |       |     |    |
|--------|-------|-----|----|
| ポジション  | アリス   | 享年  | 17 |
| メインクラス | バロック  | 暗示  | 病気 |
| サブクラス  | ロマネスク | 寵愛点 | 71 |

|       |    |
|-------|----|
| 初期配置  | 煉獄 |
| 最大行動値 | 12 |

| 記憶のカケラ | 内容  |
|--------|---|
| 日常     | 退屈だけ変わらない日常。気づいたらこんな体で何があったのだろうか              |
| おぼけ    | 正体不明のなにかと遭遇した気分。今のあなたはかつてあなたがおびえていたものそのものだから。 |
|        |   |
|        |   |
|        |   |
|        |   |

| 能力値 | クラス | 修正 | 合計 |
|-----|-----|----|----|
| 武装  | 0   | 0  | 0  |
| 変異  | 2   | 1  | 3  |
| 改造  | 2   | 1  | 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 |
| エアブ   | 嫌悪 | 3 ①②③④⑤ |                   |
| 月星    | 対抗 | 3 ①②③④⑤ |                   |
| 水野    | 憧憬 | 3 ①②③④⑤ |                   |
|       |    | 2 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  |    | 少女        |    | ラピッド  | 0   | 0   | 対象の姉妹1人と対話判定を行う。   |
| メインクラス |    | 怪力        |    | オート   | なし  | 自身  | 肉弾・白兵攻撃におけるダメージ+1。   |
| メインクラス |    | 再生        |    | ダメージ  | 1   | 自身  | 防御 1、1 ターンに何度使ってもいい。同じダメージに対して複数回の使用は不可。                                     |
| サブクラス  |    | 死の舞踏      |    | ジャッジ  | 0   | 自身  | 攻撃判定のサイコロを振りなおす。   |
| サブクラス  |    | 時計仕掛け     |    | オート   | なし  | 自身  | このスキルを獲得した際、レベル改造パーツを追加で1つ獲得する。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  |    | 円舞曲       |    | ラピッド  | 1   | 自身  | ターン終了まで、あなたを対象とする全ての攻撃判定の出目-1(全体攻撃では、あなたへの判定値のみ-1)。この効果は同じターン中に重複させることはできない。 |
|        |    |           |    | オート   |     |     |  |
| 頭      |    | のうみそ      |    | オート   | 0   | 自身  | 最大行動値2   |
| 頭      |    | めだま       |    | オート   | 0   | 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いい。ただし、1 回の判定への重複は不可。                                       |
| 頭      |    | アドレナリン    |    | オート   | なし  | 自身  | 最大行動値+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      |    | にくへび      |    | アクション | 3   | 0   | 肉弾攻撃2+連撃2。攻撃判定において、(連撃が発生した判定も含めた中で)1度だけサイコロを振りなおしてもいい。                      |
| 腕      |    | エネルギーチューブ |    | オート   | なし  | 自身  | 量が満ちると、装備所にランダムで1つをランダムで追加してはならない。量が満ちると、装備所にランダムで1つをランダムで追加してはならない。         |
| 腕      |    | こわれた指輪    |    | オート   | なし  | なし  | たからもの。バトルパート終了時、任意の未練1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                   |
| 腕      |    | よぶんなめ     |    | ジャッジ  | 1   | 0~1 | 支援2。   |
| 腕      |    | ガントレット    |    | オート   | なし  | 自身  | 腕のみ、常にダメージに対して常に「防御 1」。腕部にある白兵・肉弾マニューバのダメージ+1。                               |
|        |    |           |    | オート   |     |     |  |
| 胴      |    | せぼね       |    | アクション | 1   | 自身  | 同ターン内の次のカウントで使うマニューバ1つのコスト-1(最低でも0)する  |
| 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      |    | うじむし      |    | オート   | なし  | 自身  | バトルパートにおいてターン終了時、パート終了時、このパーツが損傷していたなら、修復してよい。                               |
|        |    |           |    | オート   |     |     |  |