

キャラクター名
りびるどよう

プレイヤー名

| | | | |
|--------|---------|-----|------|
| ポジション | | 享年 | |
| メインクラス | ロマネスク | 暗示 | 反転 |
| サブクラス | サイケデリック | 寵愛点 | 2000 |

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

| 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 | 0 | 0 |
| 改造 | 3 | 0 | 3 |

| 未練 | | | |
|----|----|-------|----------|
| 対象 | 種類 | 狂気点 | 発狂時ペナルティ |
| | | ①②③④⑤ | |
| | | ①②③④⑤ | |
| | | ①②③④⑤ | |
| | | ①②③④⑤ | |
| | | 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 | | 電磁機関 | | オート | なし | | あなたの攻撃判定出目を+1する。更に、連撃時の攻撃判定出目を+1する |
| ポジション | | 薔薇の誓い | | オート | 参照 | 自身 | コストとして薔薇5本を支払う。「アクション」以外のマニューバ1つ目の効果を打ち消す。これは打ち消されない。ターン中に繰り返し使用できない。 |
| ポジション | | 広域防衛 | | ダメージ | 参照 | 0-1 | 超過(電力2)：防御1、更にダメージに付与されている追加効果を無効化する。 |
| ポジション | | 支援機構 | | オート | なし | 自身 | あなたの「うで」、「あし」の効果量を+1する。 |
| ポジション | | 防御専念 | | オート | なし | 参照 | あなたへの防御を無効にする効果を全て無効にする。 |
| メインクラス | | 戦闘習熟 | | オート | | 自身 | 最大行動点+1 電力1(戦闘又はターンの開始時に電力Xを得る。) |
| サブクラス | | 充電式バッテリー | | オート | 0 | 0~1 | 電力1 このマニューバを破損させる電力1を加える。このマニューバは複数所持できる。 |
| サブクラス | | 充電式バッテリー | | オート | 0 | 自身 | 電力1 このマニューバを破損させる電力1を加える。このマニューバは複数所持できる。 |
| サブクラス | | 充電式バッテリー | | オート | 0 | 自身 | 電力1 このマニューバを破損させる電力1を加える。このマニューバは複数所持できる。 |
| サブクラス | | 充電式バッテリー | | ダメージ | なし | 参照 | 電力1 このスキルを損傷させる電力1 |
| サブクラス | | 充電式バッテリー | | ラピッド | なし | 自身 | 電力1 このスキルを損傷させる電力1 |
| 頭 | | | | オート | なし | 自身 | たからもの |
| 頭 | | ESPGサイコ・ギア | | オート | なし | 自身 | 自身は「サイケデリック」のクラスを持っている物として扱う。 |
| 頭 | | ESPGサブ・アクセラレーター | | オート | なし | 自身 | 超過(電力2)自身はターン終了時まで癒着1/1。この癒着は強化パーツを対象にしてもよい。 |
| 頭 | | ESPGアビエンス | | ラピッド | 1 | 0-1 | 対象はカウント中、「ジャッジ」、「ダメージ」、コスト0の「ラピッド」を使用できない。 |
| 頭 | | めだま | | オート | なし | 自身 | 1 |
| 頭 | | のうみそ | | オート | なし | 自身 | 2 |
| 頭 | | あご | | オート | 2 | 自身 | 肉弾攻撃 1 |
| 頭 | | ESPGサイコ・リジェネーター | | ラピッド | 参照 | 自身 | 超過(電力2)自身はターン終了時まで癒着1/1。この癒着は強化パーツを対象にしてもよい。 |
| 腕 | | ESPGデバイス・アップパー | | オート | なし | 自身 | 自分のマニューバ1つ目の効果を打ち消す。これは打ち消されない。ターン中に繰り返し使用できない。初期状態を覚えているマニューバは宣言してよい。 |
| 腕 | | ESPGカウンタ・デバイス | | ダメージ | 参照 | 自身 | 超過(電力2)自身が攻撃対象となった時使用可。自身は「ダメージ」でアクション1つを宣言してもよい。 |
| 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 | | 対屍拳銃 | | オート | 0 | 自身 | 電力1 このマニューバを破損させる電力1を加える このマニューバは複数所持できる。 |
| 腕 | | 対屍シールド | | ダメージ | 0 | 0-1 | |
| 腕 | | こぶし | | アクション | 2 | 0 | 肉弾攻撃 1 |
| 腕 | | 対屍拳銃 | | オート | 2 | 0~1 | 射撃2、出目+2 超過1：このマニューバをラピッドとして宣言して良い。 |