

キャラクター名  
ラヴィーネ

プレイヤー名

ポジション	コート	享年	17(5/27生)
メインクラス		暗示	喪失
サブクラス		寵愛点	600

初期配置	煉獄
最大行動値	31

能力値	クラス	修正	合計
武装	0	0	0
変異	0	9	9
改造	0	9	9

記憶のカケラ	内容
感謝	彼が与えてくれた物は数え切れない。その感謝の気持ちは記憶を失っても覚えている。
幸福の時	
神様	私にとってはあの人が神様だった。今ココにあの人がいればと強く思う。
死人使い	孤児の私を救ってくれた恩人。ぼんやりとしか思い出せないがそれでも大切だったのは覚えている。
日常	あの人と共に過ごした日常。孤児の私には日常は贅沢でありがたいものだった。
最終戦争	それがあの人を殺したのだから。ああ、そのとき私はなにをしていたのだろうか。
埋葬	あの人に埋められた。詳しくなんて覚えていないがそれだけは思い出せた。

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
レフィヴァン	友情	3 ①②③④⑤	レンジャー時代からの腐れ縁。同僚の一人でしかなかったが、今は大切な親友。
セツナ	信頼	0 ①②③④⑤	出会った時から不思議と信頼できた。彼女と共に行けば上手くゆくと思じた。
水面への感謝		0 ①②③④⑤	彼女が覚えていなくても、私は忘れることはないだろう。いつかしっかりお礼を言いたい。
アレフィへの保護		0 ①②③④⑤	あなたが守るべきは姉妹だけじゃない。守るべきはまだ他にも……。
		0 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	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。)
ポジション		戦闘習熟		オート	なし	自身	攻撃出目+1 自身の連撃時攻撃出目+1
ポジション		支援機構		オート	なし	自身	自身の「うで」「あし」の支援・妨害効果+1
ポジション		連携行動		ダメージ	2	0	姉妹の攻撃時のみ使用可能。舞台に居る姉妹はアクションをコスト0の「ダメージ」で宣言して良い。
ポジション		充電式バッテリー		オート	なし	自身	電力1 このマニューバを破壊させる電力1を加える。このマニューバは複数所持できる。
ポジション		充電式バッテリー		オート	なし	自身	電力1 このマニューバを破壊させる電力1を加える。このマニューバは複数所持できる。
ポジション		充電式バッテリー		オート	なし	自身	電力1 このマニューバを破壊させる電力1を加える。このマニューバは複数所持できる。
ポジション		気配り		オート	なし	自身	アクション以外のマニューバの最大射程+1
ポジション		抑制		オート	なし	自身	あなたが狂気判定で失敗した際(大失敗は含まない)、その結果を成功に変えてよい。結果を変更したなら、あなたは自身の任意のパーツを破壊する
ポジション		看破		ラピッド	0	0~3	対象の「ラピッド」「ダメージ」「ジャッジ」マニューバ1つの効果を打ち消す
メインクラス		注目の的		ラピッド	1	0~2	敵の攻撃対象を自身に変更する。ターン中このマニューバを初めて使用した場合このマニューバを再度使用可能にする。自身の対話判定出目+1
メインクラス		舞者者		オート	無し	自身	自身に対しての射撃、砲撃攻撃の命中出目-1
メインクラス		歌姫		オート	なし	自身	自身の最大行動点+1 自身の対話判定出目+1
メインクラス		めげない心		ダメージ	0	0	対象の使用済みの「ラピッド」「ダメージ」を1つ選択し、再度使用可能にする。
メインクラス		盤上の星		オート	なし	自身	貴方の使用する[注目の的]はターン中3回まで宣言して良い。
メインクラス		姫根性		ラピッド	1	0	対象の使用済みマニューバ1つを選択する。そのマニューバを再度使用可能にする。自身の「ラピッド」マニューバ1つを選択する。対象を使用済みにする。
メインクラス		運命歪曲		ジャッジ	効果	0~3	あなたを対象とした攻撃判定でのみ使用可。コストの代わりに、あなたは任意の味方に狂気点1点を加える。判定の結果は判定値に関係なく「失敗」となる
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。移動し、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		凶歪		オート	なし	自動	自身の最大行動点+1 ターン中1度だけ自身に対して加えられる狂気点を0にしてよい。
メインクラス		幻覚の壁		ラピッド	0	0~1	対象が攻撃宣言を行った場合使用可。対象は行動値を2点減少させ、攻撃の対象を自身に変更する。
メインクラス		超転送		ラピッド	2	0~3	対象を任意のエリアに配置する。これは移動は無い。このマニューバは自身が解体されて居ても使用して良い。
メインクラス		妄想誘発		ラピッド	3	自身	対象はカウント中「ジャッジ」、「ダメージ」を宣言できない。
サブクラス		庇う		ダメージ	0	0~1	対象が受けたダメージを、代わりに自身が受ける。1ターンに何度でも使用可
サブクラス		警戒行動		オート	なし	自身	自身の最大行動点+1 【奇襲無効】
サブクラス		防壁		ラピッド	1	自身	追加効果1つをターン終了時まで無効化する。
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」のマニューバを1つ、再使用可能にする
サブクラス		食屍		オート	なし	自身	自身の最大行動点+1 ターンエンド時に自身の損傷している基本パーツ1つを修復する。