

キャラクター名

オルカ

プレイヤー名

ポジション	コート	享年	8
メインクラス	タナトス	暗示	希望
サブクラス	タナトス	寵愛点	2200

初期配置	煉獄	記憶のカケラ		内容	
最大行動値	28				
能力値	クラス	修正	合計		
武装	2	7	9		
変異	0	9	9		
改造	2	7	9		

甘い唇	
別離	
願い事	
日常	

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
甘流	信頼	3	①②③④⑤	
フィークたち	信頼	2	①②③④⑤	
エリザ	依存	3	①②③④⑤	
		0	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		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		緊急修復		ラピッド	0	自身	自身の損傷した攻撃マニューバ1つを修復する。
ポジション		的確攻撃		オート	0	自身	自身の攻撃判定値が「7」以上の場合、自身の攻撃ダメージ+1
ポジション		追撃		ダメージ	0	自身	自身の連撃が命中した場合宣言できる。その連撃数を+1する。
ポジション		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	0	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	0	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		強充電		オート	なし	自身	ターン開始時に電力カウンターを2つ入手する
ポジション		薔薇の誓い		ラピッド	参照	0～1	コストとして書簡5本を損げる。「アクション」以外のマニューバ1つの効果を打ち消す。これは打ち消されない。ターン中に1度しか使用できない。
ポジション		無効		ラピッド	0	0～2	対象のオートを選択してカウント中無効にする。
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
ポジション		冷静		オート	なし	自身	行動判定において、出目+1してよい
ポジション		信用		オート	なし	自身	自身が敵一人に対して所持している未練1つ選別で宣言する。シナリオ中、自身の攻撃宣言の出目+1。この未練が発動した場合自身の狂気点+1 このマニューバはシナリオ中1回しか使用できない。
ポジション		がむしゃら		ダメージ	2	自身	自身の攻撃に追加効果無効無効化を付与する。
ポジション		突破		ダメージ	1	自身	[ダメージ]を1つ無効にする。突破は打ち消されない。
ポジション		強撃		オート	なし	自身	自身の攻撃が大成功時、自身のダメージ+2
ポジション		抑制		オート	参照	自身	あなたが狂気判定で失敗した時(大失敗は含まない)、その結果を成功に変えてもよい。結果を変更したなら、あなたは自身の任意のパーツ1つを損傷する
メインクラス		一閃		オート	なし	自身	レゾナンス・ホラーに対しても切断判定を行う。対象がこれを失敗した場合切断のダメージ倍率は3倍になる。
メインクラス		鏡花水月(大切断)		アクション	4	0	水鏡を使用した状態で紅月の対象になった手駒にのみ宣言できる。対象を舞台から取り除く。
メインクラス		花吹雪		オート	なし	自身	大成功の攻撃で相手が切断判定に失敗した場合、連撃1（既にあるなら+1）を付与、ターン中2回まで
メインクラス		舞花		ラピッド	1	0	ターン中自身への[移動]を無効にできる。
メインクラス		命の軽視(失敗作)		オート	なし	自身	攻撃判定・切断判定の出目は全て+1される。ただし、バトルパートでの毎ターン終了時および戦闘終了時、あなたは任意のパーツ1つを損傷する。この損傷はコストとしては課がない
メインクラス		剣気(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
メインクラス		刹那		オート	なし	自身	バトルパートであなたが攻撃マニューバを宣言した際、この処理に対して自身以外は「ラピッド」「ジャッジ」でマニューバを使用できない。
メインクラス		死神		オート	なし	自身	白兵攻撃マニューバの攻撃判定において、出目+1してもよい
メインクラス		平気		オート	なし	自身	バトルパートにおいて、パーツを損傷しても、ターン終了までそのマニューバは使用できる