



# LIMBUS TRPG



## 注意事項

この「リンバスTRPG ルールブック」は、ゲームスタジオ Project Moonが手掛ける、『Limbus Company』というゲームの世界観を背景とした、非公式の二次創作ルールブックです。


著作権はすべて原作者であるProject Moonに帰属します。

このルールブックは、『Limbus Company』およびその関連作品のファン活動の一環として作成されたものです。一部オリジナルの要素が含まれておりますが、原作の設定やストーリーを改変する意図は一切ありません。

また、商業目的や営利目的でもありません。

本書に含まれる素材や内容は、個人の趣味の範囲でのみ使用してください。

Project Moonおよびその関係者に敬意を表し、もし問題がある場合には迅速に対応いたします。



# 目次

---

## はじめに

リンバスTRPGとは .....	6
この本の使い方 .....	7
ゲームに必要なもの .....	8
用語集 .....	9
大切なこと .....	11

## 第一部 プレイヤーキャラクター

キャラクターシートの作成 .....	13
白紙のキャラシート .....	15
サンプルキャラクターのキャラシート .....	17

## 第二部 ゲームルール

戦闘ルール .....	25
感情レベルについて .....	41
E.G.Oについて .....	42
広域攻撃のルール .....	46
複数回行動の特殊ルール .....	47
戦闘用語一覧 .....	48
探索ルール .....	52

# 目次

---

## 第三部 データカタログ

人格データ .....	55
特異人格データ.....	203
E.G.O .....	242
バフ・デバフ一覧.....	302
バフ.....	304
デバフ.....	307
中立バフ.....	311
蓄積要素.....	311
弾丸.....	312
特殊処理一覧.....	313
ショップ.....	316
アイテム.....	317
サポートパッシブ.....	321
精神の種類.....	345
身体強化.....	351
死亡後パッシブ.....	353

## 第四部 ゲームマスター

GMとマスタリング .....	357
GMの役割 .....	358

## 目次

---

セッション.....	360
セッション終了時の処理.....	363
特殊な登場人物の扱い.....	364
戦闘敗北時の扱い.....	365
サンプルシナリオ.....	366
敵NPCについて .....	373
サンプルキャラクター.....	375
クレジット.....	378



---

## リンバスTRPGとは

---

リンバスTRPGは、ゲームスタジオProject Moonが送る、『Limbus Company』というゲームの世界観、もといシステムを参考にしたTRPGシステムです。

このシステムでは、オンラインでのセッションを基本とし、ダイスBOT（BCDice等）やセッション支援ツール（ココフォリア等）の利用を前提としています。

遊び方として、まず参加者はプレイヤー（以下PL）とゲームマスター（以下GM）に分かれます。GMはシナリオを元に物語を進め、PLはその物語の世界の中で、自分のプレイヤーキャラクター（以下PC）を動かしていきます。

このリンバスTRPGにおいて、PLが操るPCは、「奇妙なバスに囚われた囚人」として、様々な業務をこなしていくことになります。この際、この『バス』は、ゲーム本編に登場する『メフィストフェレス』でも構いませんし、それに似たオリジナルのバスでも構いません。このルールブックのシステムを元に、バスを登場させず、全く異なる肩書き（フィクサー、翼の職員等）のPCで遊ぶというのも良いでしょう。

このルールブックでは、特にステータスや戦闘に関係する事柄について、重点的に書いていきます。

---

## この本の使い方

---

本書は「リンバスTRPG」というTRPGを遊ぶためのルールブックであり、大きく分けて4部で構成されています。

### 第一部 プレイヤーキャラクター

ここではあなたの分身である、プレイヤーキャラクター（PC）を作成する方法が書かれています。この部の内容を順々に読んで、PCのキャラクターシートを作りましょう。

### 第二部 ゲームルール

ここでは、実際にゲームを遊ぶ際のさまざまなルールが記載されています。戦闘に関わる基本ルールや、探索に関するもの等、ゲームの進行に必要なルールとなっています。

### 第三部 データカタログ

ここでは、人格やパッシブスキル、アイテムやE.G.Oといったデータがまとめられています。

### 第四部 ゲームマスター

ゲームの進行役であるGMのためのルールやアドバイス、シナリオの作り方などを解説します。エネミーに関するルールやデータもここに記載されています。

---

## ゲームに必要なもの

---

ゲームには以下のものがが必要です。

### ルールブック（本書）

GMとPLの全員、この本を用意してください。特にGMは、本書の内容を十分に理解しておく、スムーズなゲーム進行がやりやすくなります。

### キャラクターシート

キャラクターのデータを記録するキャラクターシートを人数分用意しましょう。テキストでも、キャラクターシート用のオンラインツールを利用しても構いません。

### セッションツール（ココフォリア等）

このTRPGでは、ダイスボット（BCDice）が必須です。そのため、オンラインセッションツールの利用が好ましいでしょう。

### 仲間

TRPGは一人では遊べません。最低でも、GM1人+PL3人以上（4～12人がベスト）の仲間を集めましょう。



---

## 用語集

---

このTRPGにおいて使われる用語を解説します。

### 人格

PCが戦闘を行うにあたって、ステータスや出来る事を決める装備品に当たるものです。囚人としてプレイする場合は、この人格をセッションごとに付け替える事ができます。その他の肩書きでプレイする場合は、人格を付け替えることはできず、そのPC固有のものであるとみなします。

### パッシブスキル

人格に紐づけられた、戦闘中に自動的に効果が発揮されるスキルです。発動条件さえ満たせば、キャラクターの戦闘を支援してくれます。

### 戦術スキル

人格に用意された、戦闘で使用できるアクティブスキルの事を指し、攻撃スキルと守備スキルの二種類が存在します。

また、その効力を決めるいくつかのダイスを持ちます。

### 大罪属性

戦術スキルが固有で持つ属性の一つです。憤怒・色欲・怠惰・暴食・憂鬱・傲慢・嫉妬の七属性が存在します。

## 特異人格

使用に制限がかかる代わりに、非常に強力なステータスとスキルを持つ、特別な人格です。

## E.G.O

大罪資源を消費する事で発動できる、必殺技です。

## LP（狂気ポイント）

人格やアイテムといった、戦闘に必要なものを購入するための基本的な通貨です。

## 自我の欠片

LPで購入することができない、特殊な事物を調達するための、特別な通貨です。

## セッション

GMとPLがゲームをする、その一回ごとの単位です。一つのシナリオ内で、1セッションで完結することあれば、複数のセッションにわたって遊ぶこともあります。

## クールタイム

特異人格などを一度使用したあとに設けられる、使用禁止期間です。人格の使用後、指定された回数のセッションを終了することで、クールタイムが解除されます。

---

## 大切なこと

---

TRPG遊ぶ上では、参加者全員で楽しむという事が大前提です。このゲームを全員で問題なく楽しむために必要な、もっとも基礎的で重要なルールを記載します。

### 全員が守ること

TRPGは、PL同士が争うものでも、GMとPL間の対戦ゲームでもありません。積極的に、皆が楽しめるように心がけていきましょう。

### プレイヤーが守ること

プレイヤーはGMの指示に従いましょう。GMも間違えることはあります。その指摘をすることに問題はありますが、最終的にはGMの決定に従わなければいけません。

### GMが守ること

GMは、常に公平さを心がけなければなりません。参加者全員が楽しめるように、適切なルールの運用、裁定を行ってください。

また、ルールを間違えた時や、セッションの進行が難しくなってしまった時などは、なるべくプレイヤーに不利益が無いように、公正に裁決しましょう。



第一部  
プレイヤーキャラクター

# キャラクターシートの作成

最初に、このTRPGで遊ぶための、自分のキャラクターを作成しましょう。以下は、PCのキャラクターシート作成の流れとなっています。

1. 白紙のキャラシートを用意する
2. 初期資源を確認する
3. 人格を入手する
4. 装備する人格を1つ選ぶ
5. 精神の種類を選択する
6. サポートパッシブを習得する
7. アイテムを購入する
8. プロフィールをまとめる

戦闘に関わるステータスやスキルが、人格という形でまとまっているのがこのTRPGの特徴です。

どの人格を使うか、どのサポートパッシブで強化するか等を通じて、キャラクターに個性を与えていきましょう。

なお、以降はキャラクターシートを「キャラシート」と表記します。

---

## 1. 白紙のキャラシートを用意

---

このルールブックのZIPファイルに同封されている、『白紙のキャラシート.txt』を複製するか、次ページのテンプレートをコピーするなどして、白紙のキャラシートを用意してください。

以降、これに記入しながら、あなたのPCのキャラシートを作成していきます。

また、完成したサンプルキャラクターのキャラシートも記載しておきます。作成中の参考としてください。

なお、キャラシート用のオンラインツール（いあきゃら等）を活用しても構いません。GMと相談しながら、どのような方法が好ましいか判断しましょう。

---

## 2. 初期資源を確認する

---

初期作成の時点で、それぞれのPCは以下の初期資源を獲得します。

・30LP   ・包帯1個   ・鎮静剤1個   ・自我の欠片10個

これらの使い道については、続く手順の項目で改めて説明します。

## ・ 白紙のキャラシート

PC名：      PL名：

### 【ステータス】

人格：

HP：    SAN：    速度：

斬撃：    貫通：    打撃：

精神：

### 【パッシブ】

・ (パッシブ名) 発動条件：

効果：

### 【サポートパッシブ】

・ (サポートパッシブ名) 発動条件：

効果：

・ (サポートパッシブ名) 発動条件：

効果：

### 【戦術】

0：(戦術名)

(守備属性)：(罪)

(ダイス、効果)

1：(戦術名)

(属性)：(罪)

(ダイス、効果)

2：(戦術名)

(属性)：(罪)

(ダイス、効果)

3：(戦術名)

(属性)：(罪)

(ダイス、効果)

4：(戦術名)

(属性)：(罪)

(ダイス、効果)

### 【アイテム】

・ (アイテム名) x (個数)

【装備E.G.O】

ZAYIN：

TETH：

HE：

WAW：

ALEPH：

【所持通貨】

LP：

自我の欠片：

【所持人格】

- ・（人格名）  
身体強化：

【所持E.G.O】

- ・（E.G.O名）（危険度ランク）

【所持サポートパッシブ】

- ・（サポートパッシブ名）

【所持精神】

- ・（精神名）



## ・ サンプルキャラクターのキャラシート

PC名：サン・ブル PL名：三引

### 【ステータス】

人格：LCCB係長Cの人格

HP：114 SAN：50 速度：2d3

斬撃：普通 貫通：抵抗 打撃：弱点

精神：悔しさ 保有弾丸数：7

### 【バッシュ】

・ 作戦開始 発動条件：暴食x2 保有

効果：R終了時、呼吸が7以上あればSANを8回復

### 【サポートバッシュ】

・ 因子コードG-5 発動条件：暴食x3 保有

効果：戦闘開始時、自分が失ったHP5ごとにHPを1回復

・ 呼吸熱 発動条件：傲慢x3 保有

効果：呼吸獲得量+1

### 【戦術】

0：防御

防御：暴食

8d2

1：押しのける

打撃：色欲

使用時：呼吸2を得る

2d8：的中時、呼吸2を得る

2：タイミングを狙う

回避：嫉妬

2d9

2d7

3：隠密作戦

打撃：暴食

自分の呼吸が7以上ならスキル威力+1

2d9：的中時、呼吸2を得る

5d2：クリティカルの中時、次のRにダメージ量減少3を付与

4：発射

貫通：傲慢

使用時：呼吸4を得る

2d7：クリティカルの中時、呼吸2を得る

2d7：クリティカルの中時、呼吸2を得る

2d10：銃撃。的中時、弾丸を1消費し振動4と破裂4を付与。クリティカルの中時、振動4と破裂4を付与

【アイテム】

- ・包帯x1
- ・鎮静剤x1

【装備E.G.O】

ZAYIN：幸福

TETH：投げ縄

HE：

WAW：

ALEPH：

【所持通貨】

LP：30

自我の欠片：10

【所持人格】

- ・LCCB係長 Cの人格  
身体強化：
- ・牙狩事務所フィクサーの人格  
身体強化：

【所持E.G.O】

- ・幸福 (ZAYIN)
- ・一生シチュー (TETH)
- ・投げ縄 (TETH)

【所持サポートパッシブ】

- ・因子コードG-5
- ・呼吸熱
- ・シバグリ

【所持精神】

- ・悔しさ

---

### 3. 人格を入手する

---

「リンバスTRPG」では、PC達は必ず1つ以上の人格を保有しなければならず、この人格を身につける事で初めて戦闘が行えるようになります。

人格を入手する方法は2種類あります。『抽出』と『購入』です。簡単にそれぞれの違いを説明すると、抽出は価格が安い代わりにランダムで人格を入手でき、購入は価格が高い代わりに自分で人格を1つ選んで入手できます。

この際使うゲーム内通貨は、LP（狂気ポイント）と呼ばれています。PCにはキャラ作成時に30LPが支給されますので、これを利用して人格、後述するサポートパッシブ、アイテムなどを入手していきましょう。

#### 人格抽出

この方法では、人格をランダムに1つ入手する、人格抽出ダイスロールを行います。

人格を持っていない場合は無料ですが、既に1つでも人格を持っている場合は100LPが必要です。

このルールブックの第三部、55Pから記載されている人格データの内、1d（人格の総数）を振った出目に対応する人格番号の人格を入手してください。

既にその人格を持っていた場合は、再度人格抽出ダイスロールを行ってください。

## 人格購入

この方法では、好きな人格を1つ確定で入手することができます。

人格を持っていない場合は20LP、1つでも人格を持っている場合は200LPが必要です。

既に持っている人格を購入することはできません。

人格を入手できたら、キャラシートの所持人格の項目に、その人格の名前を記入しておきましょう。

なお、あらゆる場合において、同種人格の複数保有は認められません。

---

## 4. 装備する人格を1つ選ぶ

---

人格を入手出来たら、自分のPCがセッション中に身につける人格を1つ選び、装備する必要があります。

選んだ人格に記載されている、

- ・ステータス（人格名、HP、SAN、速度）
- ・耐性（斬撃、貫通、打撃）
- ・パッシブスキル
- ・戦術スキル

これらをキャラシートに書き込めば、装備完了です。

一度入手した人格は、何度でも装備することができます。

## 5. 精神の種類を選択する

このTRPGにおいて、SANが0になったキャラクターは、精神の種類に応じた様々なペナルティを受けます。初期作成時は、以下の3つの中から1つ入手できます。

### ・【パニック】

士気低下効果：なし

混乱効果：行動不能。全ての耐性が脆弱になる

### ・【圧倒】

士気低下効果：R開始時、武装解除2を得る

混乱効果：行動不能。

混乱終了時、次のRに虚弱3と脆弱5を得る

### ・【萎縮】

士気低下効果：R開始時、束縛3を得る

混乱効果：虚弱3を得て、全ての耐性が脆弱になる

選んだ精神の名前を、所持精神欄とキャラシートのステータス欄に記入してください。

士気低下効果、混乱効果についての詳しい説明は、第二部の39Pから記載しています。また、追加の精神の種類を、第三部の345Pから記載しています。

---

## 6. サポートパッシブを習得する

---

PCは、人格に固有のパッシブの他に、サポートパッシブという追加のパッシブスキルを2つ使う事ができます。

サポートパッシブの一覧は、このルールブックの第三部、321Pから記載しています。入手する際は、価格分のLPを支払い、所持サポートパッシブ欄に追加してください。

サポートパッシブを装備する際は、キャラシートのサポートパッシブ欄に書き込んでください。一度入手したサポートパッシブは、何度でも装備することが出来ます。

---

## 7. アイテムを購入する

---

PCがセッション中に使う消耗品を、LPで購入することができます。回復アイテムや強化アイテム、敵にダメージを与えるアイテムなど様々です。

アイテムの一覧は、このルールブックの第三部317Pに記載しています。LPを支払って購入してください。

所有しているアイテムを、キャラシートのアイテム欄に書き、個数を明記して整理しておきましょう。

---

## 8. プロフィールをまとめる

---

TRPG遊ぶにあたっては、キャラクターを演じるのも大きな楽しみで、大事なことです。ゲーム的な数値データに留まらない個性として、PCのプロフィールを作りましょう。

### 名前の決定

PCの名前を決めてください。特に縛りは設けませんが、他人を不快にしかねない名前などは控えましょう。

名前が決まったら、キャラシートにPL名と共に記載してください。

### 経歴・目的の決定

PCの過去や、目的を書きましょう。基本的に何を書くかは自由ですが、『バス』でのセッションの場合、何かしらの強い願いを抱いているキャラにすることをお勧めします。

### 年齢、性別、外見的特徴の決定

PCの年齢と性別、見た目を決定しましょう。キャラシートに記載する必要はありませんが、立ち絵などを用意する場合はこれらに基づくものにすることが良いでしょう。

もちろん、用意した立ち絵から逆算してこれらを決定しても構いません。



第二部  
ゲームルール




# 戦闘ルール

『リンバスTRPG』のキャラクターは、人格の持つ戦術スキルを使い、敵とマッチしたり、一方攻撃したりして、戦闘を繰り広げていきます。

ここでは、戦闘に関わるルールを、実際の戦闘になぞって説明していきます。ゲームのスムーズな進行のために、十分理解しておくとい良いでしょう。

以下は、戦闘の大まかな流れです。

- 
1. 戦闘フィールドを用意する
  2. 速度ダイスを振る
  3. 行動を選択する
  4. 大罪を管理する
  5. 速度順に行動する
    - 5-1. スキル対象の選択
    - 5-2. 戦術スキルの処理
    - 5-3. ダメージの処理
  6. 戦闘継続が終了かの確認
  7. 戦闘後処理

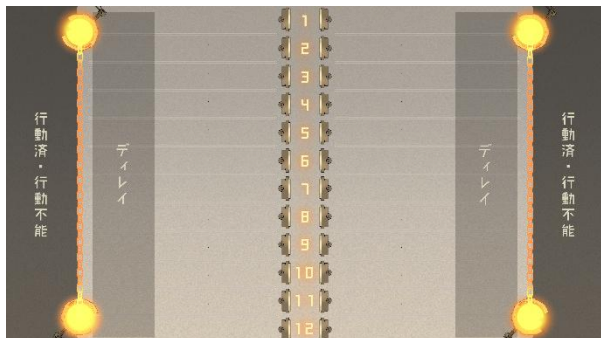
## 1. 戦闘フィールドを用意する

PCたちと敵とが遭遇して、戦闘が始まった場合、最初に行うのが戦闘フィールドの用意です。

戦闘フィールドには、自陣と敵陣それぞれに、速度に応じたマスが用意されています。また、行動が終了したキャラや、行動不能のキャラが置かれるマスもあります。

このルールブックのZIPファイルに同封されている戦闘フィールドを使用するとよいでしょう。また、これを参考にし、独自に戦闘フィールドを作るのも問題ありません。

以下は、上述した戦闘フィールドの縮小版です。参考にしてください。



リンバスTRPGの戦闘は、ラウンド（R）の繰り返しで構成されています。前に示した表における、2番から6番までが、1Rとなっています。

---

## 2. 速度ダイスを振る

---

ラウンドが始まって最初に行うのが、速度ダイスを振ることです。キャラシートに記載した速度を元に、ダイスロールを行ってください。

例えば、剣契組織員の人格をセットしたPCは、速度が1d6となっています。なので、1d6のダイスロールを行い、出た目が今回のラウンドの速度となります。

なお、速度は各種効果で増減しますが、最終的な値が0以下なら1、13以上の場合は12として扱います。

速度が決まったら、戦闘フィールド上の、その値に対応する速度マスに自分のコマを置いてください。

---

## 3. 行動を選択する

---

このラウンドに、自PCがどう行動するかを決定します。後述するルールに従い、戦術スキルの選択、アイテムの使用が行えます。

## 戦術スキル選択

このラウンドに使用する戦術スキルを選択します。PLは2b4（戦術選択ダイスロール）を振り、出目に対応するランクの戦術スキルから一つを選びます。1が出れば戦術スキル1、4なら戦術スキル4といった具合です。

なお、戦術スキル0に限っては、出目に関わらず選択することができます。

例えば、剣契組織員の人格をセットしたPCが2b4を振った場合、出目に応じて以下のように処理します。

- ・1,3→『0：ガード』or『1：抜剣』or『3：連斬』
- ・2,2→『0：ガード』or『2：切り裂く』

なお、後述するE.G.Oについては、この出目に関わらず、装備しているE.G.Oを戦術スキルとして自由に選択することができます。

## アイテムの使用

このタイミングで、PCが所有するアイテムを1ラウンドに2種類まで、合計3つまで使用できます。

ただし、回復アイテムを使用する場合、このラウンド中は戦術スキルの選択および使用ができなくなります。既に戦術スキルを選択していた場合、その選択は無効となり、取り消されます。

---

## 4. 大罪を管理する

---

使用する戦術スキルを選択したら、その戦術スキルの名前と大罪を宣言しましょう。(例→ 1：抜剣 斬撃：嫉妬)  
全員の宣言を元に、大罪を以下のように集計します。

### 大罪共鳴

このラウンドで自陣が選択した戦術スキルを、大罪ごとに集計し、各大罪の共鳴数を決定します。

例えば、憤怒属性の戦術スキルが3つ選択されたなら、憤怒属性の共鳴数は3となります。

最も多い属性の共鳴数は、最大共鳴数と呼ばれます。

自分が使っている戦術スキルの大罪の共鳴数が2以上の時、(共鳴数－1)だけ、全ダイスの威力(スキル威力)が上がります。(最大3)

### 大罪資源

ラウンド終了時、そのラウンドで自陣が使用した戦術スキルを集計し、対応する属性の大罪資源として蓄積します。

E.G.Oを選択する際に消費されます。

パッシブスキルや効果の発動条件としてこれらを参照する場合、大罪共鳴は「共鳴」、大罪資源は「保有」と呼称され、その判定タイミングでの値を参照します。

---

## 5. 速度順に行動する

---

いよいよ、PCの手番を回す段階に入りました。速度が高いキャラクターから順番に行動することができます。

なお、同じ速度のキャラが居る場合は、敵陣営のキャラが先に行動します。味方と速度が被った時は、PL間で相談し、自由に順番を決めてください。

自分の手番でPCが出来ることは、以下の通りです。

・ディレイ

・戦術スキルの使用

### ディレイ

自分の手番で行動せず、敵の動きに合わせます。味方陣営のキャラクターのみが行える行動です。

ディレイを行ったラウンド中、敵が自分以外の味方を対象としてスキルを使用する時、一度だけその対象を自分に変更し、このラウンドに選択した戦術スキルを使用して応戦することができます。

これを行わないまま自分以外の手番が全て終了した場合、改めて戦術スキルを使用することもできます。

なお、ディレイしたキャラクターが複数存在する場合は、ディレイを行った順で戦術スキルの使用権が与えられます。

戦術スキルを使用したら、ディレイ状態は解除されます。

## 戦術スキルの使用

このラウンドに選択した戦術スキルを使用し、敵に攻撃を仕掛けたり、敵の攻撃を凌いだりします。

自分の手番に使用できるほか、敵が戦術スキルを自PCに向けて使用してきた際、応戦する形で使用することができます。

以下は、戦術スキルを使用する際の流れです。

### 5-1. スキル対象の選択

戦術スキルを使用する際は、スキル対象を敵の中から選ばなくてはなりません。この際使用する戦術スキルは、当然既を選択した戦術スキルに限られます。

### 5-2. 戦術スキルの処理

スキル対象を選択したら、戦術スキルの処理を行います。

戦術スキルには様々な種類があり、種類ごとに処理の方法が大きく変わります。

#### 攻撃スキル

- ・ 斬撃スキル
- ・ 貫通スキル
- ・ 打撃スキル

#### 守備スキル

- ・ 防御スキル
- ・ マッチ可能反撃スキル
- ・ 回避スキル
- ・ マッチ可能防御スキル
- ・ 反撃スキル

## 攻撃スキル

攻撃スキルは、スキル対象に攻撃を行うスキルです。

攻撃スキルに属する戦術スキルには、斬撃・貫通・打撃の三種類の攻撃属性があります。ダイスの処理方法は同じですが、対象の耐性によってダメージが変動します。

攻撃スキルの対象として選ばれたキャラクターは、その攻撃に対し、自身の選択したスキルでマッチするか、一方攻撃として受けるかを決めることができます。

攻撃を仕掛ける側は、マッチするか一方攻撃するかを決めることはできません。注意してください。

## マッチ

マッチをする場合、まずお互いのスキルから一番上のダイスを用いてダイスロールをします。双方の威力（出目）を比べ、小さい方のダイスは破壊されます。同じ威力だった場合は、どちらのダイスも破壊されません。

これを繰り返し、どちらか片方のダイスが全て破壊されたら、マッチ終了です。マッチに勝利した側が、残ったダイスをそれぞれダイスロールし、その威力がダイスのダメージとなります。

## 一方攻撃

一方攻撃をする場合は、自分の攻撃スキルのダイスをロールし、その威力がそのままダイスのダメージとなります。



## 破壊不能ダイスを含むスキルでのマッチ

破壊不能ダイスを含むスキルでマッチをする場合も、お互いのスキルから一番上のダイスを用いてダイスロールをします。双方の威力（出目）を比べ、小さい方のダイスが通常のダイスなら破壊され、破壊不能ダイスならマッチ処理から除去され、d値が1に固定されます。

これを繰り返し、どちらか片方のダイスが全て無くなったら、マッチ終了です。

マッチに勝利した側は、除去されていた破壊不能ダイスも含め、残ったダイスをそれぞれダイスロールし、その威力がダイスのダメージとなります。

マッチに敗北した側は、対象の攻撃後に、残った破壊不能ダイスを用いて攻撃を行います。

## 守備スキル

守備スキルは、敵から一方攻撃を受ける時に守備を行うスキルです。

守備スキルに属する戦術スキルには、防御・回避・反撃の三種類の守備属性があります。この属性によって、ダイスの処理方法が大きく変わります。

基本的に守備スキルではマッチを行う事ができませんが、例外的にマッチ可能反撃スキルとマッチ可能防御スキルは、敵の攻撃スキルに対してマッチが可能です。

## 防御スキル

防御スキルを選択した状態で、敵の攻撃スキルによる一方攻撃を受けるとき、互いの戦術スキルのダイスを順に振り、攻撃ダイスの威力から防御ダイスの威力を引いたものが、ダイスのダメージとなります。値がマイナスになっても、回復する訳ではないため注意してください。

## 回避スキル

回避スキルを選択した状態で、敵の攻撃スキルによる一方攻撃を受けるとき、互いの戦術スキルのダイスを順に振り、回避ダイスの威力が上回れば攻撃ダイスが破壊され、同じ威力なら双方のダイスが破壊され、ダメージを受けません。攻撃ダイスが破壊不能ダイスであっても、強制破壊されます。

攻撃ダイスの威力が上回れば、その威力がそのままダイスのダメージとなり、回避ダイスは破壊されます。

一方攻撃終了時、残った回避ダイスは破壊されます。

## 反撃スキル

反撃スキルを選択した状態で、敵の攻撃スキルによる一方攻撃を受けたとき、その対象に対して反撃ダイスでやり返すことができます。反撃スキルのダイスをロールし、その威力がダイスのダメージとなります。

反撃スキルには攻撃属性が記載されており、攻撃スキルと同じように、対象の耐性によってダメージが変動します。

## 相殺

守備スキルで攻撃スキルを対象としても、マッチを仕掛けることはできません。

ただし、敵の守備スキルを対象とすることで、相殺を行う事ができます。この場合、双方の守備スキルが無条件に除去され、使用時効果も発生しません。

## マッチ可能反撃スキル

マッチ可能反撃スキルは、敵の攻撃スキル対象に選ばれた時、攻撃スキルと同じようにマッチを行い、攻撃が可能な、特殊な守備スキルです。

マッチ可能反撃スキルにも、攻撃属性が記載されており、対象の耐性によってダメージが変動します。

相殺に用いることはできず、相殺される事ありません。

敵の攻撃スキルの対象に選ばれなければ、使用することができません。そのため、ディレイと組み合わせて使用するとよいでしょう。

## マッチ可能防御スキル

マッチ可能防御スキルは、敵の攻撃スキル対象に選ばれた時、マッチを行って攻撃を防ぎ、マッチに勝利すればSANダメージを与えることができる、特殊な守備スキルです。

相殺に用いることはできず、相殺される事ありません。

敵の攻撃スキルの対象に選ばれなければ、使用することができません。そのため、ディレイと組み合わせて使用するとよいでしょう。

マッチ勝利時、残ったダイスをそれぞれダイスロールし、その威力だけSANダメージを対象に与えます。対象にSANが存在しない、または対象のSANが0なら、威力の半分だけHPダメージを対象に与えます。

マッチ敗北時、全ダイスのd値を1に固定した上で、通常の防御と同じ挙動をします。

マッチ可能防御スキルで破壊不能ダイスを含む攻撃スキルに対してマッチ勝利した場合、破壊不能ダイスの効果は無効化されます。

### **守備スキルが使用されなかった場合**

守備スキルは、敵の攻撃スキル対象に選ばれることが使用の条件です。そのため、守備スキルを選択している場合、自分の手番に行えるのはディレイ（敵の場合は何も出来ない）のみとなります。

また守備スキルを使用できないまま、ディレイ状態のキャラクターを含む全てのキャラクターの行動が終了した場合、守備スキルは破棄されます。

## 諸注意

戦術スキルは、一度使用したら消費され、戦術スキルを選択していない状態になります。そのため、1Rの間に使用できるスキルは、基本的に1つのみです。

戦術スキルやそのダイス、バフ・デバフなどは、スキルの全ダイスの威力（スキル威力）やダイス威力、マッチだけに影響する威力（マッチ威力）などを変化させる効果を持つ事があります。また前述した通り、大罪共鳴時はスキル威力が増加します。ダイスロール時に考慮してください。

なお、これらの威力変化の値を、威力補正值と呼びます。

マッチ中に、双方のダイスの威力を比較した回数のことをマッチ回数と呼びます。

## ランダムな値の決め方

戦術スキルのダイスには、既に1d6のようなダイスロールコマンドが記載されています。しかし、スキル効果やパッシブスキルなどで、ランダムな値を決める必要がある場合があります。

その際は、そのランダムな値の最小値・最大値に合わせ、ダイスロールコマンドを作り、値を決定してください。

例：5~10のダメージを受ける→1d6+4

ランダムな味方1名に→1d（味方の総数）

## 5-3. ダメージの処理

マッチや一方攻撃で、ダイスのダメージが発生した時、それに様々な補正が加わります。以下は主な補正です。

### ダイス効果、スキル効果やバフ・デバフによる補正

戦術スキルやそのダイスには、ダメージを変化させる効果が記載されていることがあります。また、ダメージを上下させるバフ・デバフも存在します。忘れずに加えましょう。

### 敵の耐性による補正

攻撃スキルや反撃スキルには、斬撃・貫通・打撃といった属性が付与されています。また、キャラクターはそれぞれの属性に対し、別々の耐性を保有しています。

以下は、耐性によるダメージ補正の一覧です。なお、これらの補正はダイス毎に行われます。

- |     |            |
|-----|------------|
| ・脆弱 | ダイスのダメージ2倍 |
| ・弱点 | ダメージが5点増える |
| ・普通 | 変化なし       |
| ・抵抗 | ダメージが5点減る  |
| ・耐性 | ダメージが10点減る |
| ・免疫 | ダメージ無し     |

なお、このようなダメージ補正は、加算減算による補正が先に行われた後に、乗算除算による補正が掛かります。

また、ダメージ補正に限らない全ての処理で、計算結果が少数となった場合、常に小数点以下を切り捨ててください。

ダメージが確定したら、そのダメージをキャラクターのHPとSAN両方に与えます。HPが0になれば、そのキャラクターは死亡します。

### **士気低下状態**

SANが最大値の25%以下になった場合、そのキャラクターは士気低下状態になります。この場合の処理は、そのキャラクターが持つ精神の種類に基づきます。

SANが回復しない限り、この効果は永続します。

### **混乱状態**

SANが0になった場合、そのキャラクターは混乱します。この場合の処理は、そのキャラクターが持つ精神の種類に基づきます。士気低下状態とは重複しません。

キャラクターが混乱した場合、次のRのR終了時まで混乱し続け、直後のR開始時に混乱から復帰します。混乱中は、精神に定められた混乱効果を受け続けます。

混乱が終了すれば、SANは最大値まで回復します。

---

## 6. 戦闘継続か終了かの確認

---

全員の手番が終了したら、戦闘継続か終了かの確認を行います。敵と味方がどちらも全滅していない場合、次のラウンドに進み、速度ダイスを振る場面に戻ります。

片方の陣営が全滅した場合、戦闘終了です。

---

## 7. 戦闘後処理

---

戦闘が終了したら、戦闘後処理を行います。

保有大罪資源は戦闘後にはリセットされず、シナリオが終了するまで蓄積されます。

『バス』でのセッションの場合、この時点でHPとSANが全回復し、死亡したキャラクターは復活します。

『バス』でのセッションでない場合は、SANだけが全回復します。死亡したキャラクターはロストとなり、そのキャラクターはもう使えなくなってしまいます。



## 感情レベルについて

リンバスTRPGは、戦闘の過剰な長期化への対策として、感情レベルというルールを取り入れています。

感情レベルは、ラウンド経過で上がっていき、戦闘の様々な部分において、敵と味方両方に、影響を及ぼします。

以下は、現在ラウンド数で整理された一覧です。

### **3R：レベル1**

戦術選択ダイスロールが、2b4が3b4になる。

### **5R：レベル2**

マッチ勝利時、ダイスで与えるダメージ量+2

### **7R：レベル3**

ダイスで与えるダメージ量+1

### **9R：レベル4**

最も強い耐性の内、ランダムに1つを一段階低下

### **11R：レベル5**

最も弱い耐性の内、ランダムに1つを一段階低下

なお、管理が煩雑などの理由で、感情レベルを採用しないハウスルールも許容します。

---

## E.G.Oについて

---

E.G.Oとは、PLが危険度ランクごとに1つ、計5つまで装備できる強力な戦術スキルです。

戦術選択ダイスロールの出目に関わらず選択できますが、選択時に保有大罪資源を消費し、危険度ランクに応じてSANが減少します。

### 危険度ランク別のSAN減少量

ZAYIN：10

TETH：15

HE：25

WAW：35

ALEPH：45

この結果、SANが士気低下状態や混乱状態に陥る値まで減少する場合は、E.G.O侵蝕状態になる可能性があります。

詳しくは、次のページから説明します。

また、一度でもE.G.Oを使用すると、そのE.G.OのE.G.Oパッシブを獲得し、戦闘終了時まで他のパッシブと同様に使用できるようになります。

## E.G.O侵蝕

E.G.O侵蝕状態では、混乱状態にならず、必ず攻撃を行います。攻撃以外の行動はできません。また、E.G.Oが通常の覚醒E.G.Oスキルから侵蝕E.G.Oスキルに切り替わります。

多くの場合、侵蝕E.G.Oスキルは[敵味方識別不可]という効果を持っているため、自分以外の敵味方すべてのキャラクターの中からランダムに攻撃対象が選ばれてしまいます。また、敵の攻撃を受ける際のマッチにも使用できません。

侵蝕E.G.Oスキルを発動し終わると、E.G.O侵蝕状態が解除され、SANが0になり、混乱状態になります。

## E.G.O侵蝕の判定

E.G.O選択によるSAN減少の結果、士気低下状態（SAN最大値の25%以下）になる場合、減少後のSANを用いたSANチェックを開始します。

1d100を振り、減少後のSAN x4以下の出目が出た場合、通常と変わらず、覚醒E.G.Oスキルを使用できます。

減少後のSAN x4より大きい出目が出た場合、E.G.O侵蝕状態になり、侵蝕E.G.Oスキルを使用します。

（このため、SANが0になる場合は確定で侵蝕します。）

なお、この判定が行われるのは、E.G.O選択によるSAN減少時のみです。通常のダメージなどによるSAN減少時に行う必要はありません。

## オーバークロック

SANの消費量を+10し、消費する大罪資源を1.5倍することで、侵蝕E.G.Oスキルを発動することが出来ます。

オーバークロックで侵蝕E.G.Oスキルを使用する場合は、[敵味方識別不可]を無効化（通常の攻撃が可能）できる上、スキル終了時に混乱することもあります。

ただし、SAN消費によるE.G.O侵蝕の判定は変わらず発生し、そこでSANチェックに失敗した場合、通常のE.G.O侵蝕の処理が優先されます。注意してください。

E.G.Oスキルには、通常のものとは別に、[同化]や[影響]といった扱いが異なる種類のE.G.Oスキルもあります。次ページから、詳しく説明します。

## **[同化]**

E.G.Oを人格と同じように身につけて戦うことのできるE.G.Oスキルです。キャラクターがこのスキルを選択すると、元のHP、SAN、耐性、戦術スキル0、パッシブを引き継いだ上で、全く新しい戦術スキルを獲得します。

E.G.Oと同化したキャラクターは、改めて戦術スキル選択ダイスロールを行い、そのRに使用する戦術スキルを決定する必要があります。

E.G.Oスキルを選択したRを含め、3Rの間継続しますが、使用中に混乱したり、他のE.G.Oを選択したりした場合は、即座に同化が解除されます。

## **[影響]**

行動不能となる代わりに、戦闘開始時に大きな影響を与える効果を発動できるE.G.Oです。

このE.G.Oを選択すると、そのE.G.Oごとに決められたRの間行動不能となります。大罪資源も発生しません。

継続R数は、E.G.Oスキルごとに決められており、及ぼす効果が1Rごとに変化していきます。

なお、E.G.O侵蝕状態で[同化]や[影響]のスキルを使用した場合、[同化]は[敵味方識別不可]で3R暴れ続け、[影響]は通常と同じ処理となります。また、どちらもE.G.Oの効果が切れた際に混乱状態になります。

---

## 広域攻撃のルール

---

E.G.Oスキルなど、1つの戦術スキルで複数体を攻撃できるスキルも存在します。それらの事を、広域攻撃と呼びます。

以下は、広域攻撃に関するルールです。

### 広域指定人数

広域攻撃が指定できる対象の数のことを、広域指定人数と呼びます。基本的には広域スキルに明記されていますが、スキル効果などで増減することもあります。

特に、通常スキルに対し広域指定人数増加効果が加わった場合、一時的に広域スキルとして扱われます。

### 広域攻撃によるターゲッティング

広域攻撃を行う際は、2種類のスキル対象を決定しなければなりません。

まずはメインターゲットを1名選びます。広域攻撃では、マッチは必ずメインターゲットと行われます。次に、サブターゲットをランダムに（広域指定人数-1）名選びます。

メインターゲットとのマッチに勝利した時、またはメインターゲットに対して一方攻撃を行う時、サブターゲットにも同時に攻撃を行います。

この際、サブターゲットに選ばれたキャラクターは守備スキル（マッチ可能以外）で対応可能です。

---

## 複数回行動の特殊ルール

---

シナリオのボスなど、1回の手番で複数行動し、複数の戦術スキルを使用するキャラクターが登場することもあります。

以下は、そのような場合における特殊ルールです。

### スキル対象の特殊処理・空きスロット

戦術スキルを複数選択している敵をスキル対象に選ぶ際、どのスキルを対象として選ぶかを指定することができます。

またそのような敵が1つでも戦術スキルを使用した場合、空きスロットが発生し、それを対象とした一方攻撃が可能となります。

### 守備スキル使用

一方攻撃を受ける際、選択状態の守備スキル（マッチ可能を含む）の中から任意のスキルで応戦することが可能です。

マッチに敗北し攻撃スキルの攻撃を受ける時も、選択状態の守備スキル（マッチ可能以外）があるなら、その中から任意の守備スキルを即座に使用し応戦することができます。

### 対象の破壊不能ダイスによる攻撃に対しての守備スキル使用

対象が破壊不能ダイスを含む攻撃スキルを使用していて、自分がマッチに勝利し、破壊不能ダイスでの攻撃を受ける際も、選択状態の守備スキル（マッチ可能以外）をその攻撃に対して使用することができます。

# 戦闘用語一覧

ここからは、スキル効果やダイス効果などに用いられる、様々な戦闘用語について解説します。

タイミング処理は、この表の上から順に優先されます。

## タイミング

名称	説明
シナリオ開始時	シナリオが始まった時に作用する
舞台開始時	そのキャラクターが初めて戦闘に参加した時、または舞台が変更された最初のRの初めに作用する
戦闘中	参加している戦闘の間に作用する
R開始時	Rの初めに作用する。1R目の場合、舞台開始時同様に作用する
戦闘開始時	キャラクターのスキル選択を終え、速度順に行動する段階に入った瞬間に作用する
相殺時	相殺を発生させた時に作用する
使用前	スキルを使用する直前に作用する（一方攻撃前やマッチを行う前など）
使用時	スキルを使用する時に作用する（一方攻撃時やマッチを行う時など）
マッチ開始時	マッチをした時に作用する
マッチ対抗時	攻撃スキルの対象に選ばれマッチをした時に作用する
マッチ進行時	マッチをしている最中に作用する



マッチ終了時	マッチを行い結果が出た時に作用する。成否に関わらずマッチをしたなら発動する
マッチ勝利時	マッチに勝利した時に作用する
マッチ敗北時	マッチに敗北した時に作用する
一方攻撃時	攻撃スキルで一方攻撃をする時に作用する
攻撃前	攻撃できることが確定し、ダメージを算出する直前に作用する（一方攻撃前やマッチ勝利後など）
クリティカル成功時	呼吸判定（クリティカル判定）成功時に作用する
被攻撃前	スキルによる攻撃を受ける直前に作用する
的中時	対象をダイスで攻撃しダメージを算出した時に作用する。防御や回避でダメージを無効化された場合発動しない
最大値的中時	対象を攻撃し、ダイスの出目が最大値の時に作用する。（例：2d8で16、3d5で15）d値が1、または防御や回避でダメージを無効化された場合発動しない。
最小値的中時	対象を攻撃し、ダイスの出目が最小値の時に作用する。（例：2d8で2、3d5で3）d値が1、または防御や回避でダメージを無効化された場合発動しない
過半数的中時	対象を攻撃し、ダイスの出目が最大値の過半数の時に作用する。（例：2d8で9以上、3d5で8以上）d値が1、または防御や回避でダメージを無効化された場合発動しない
未半数的中時	対象を攻撃し、ダイスの出目が最大値の過半数未満の時に作用する。（例：2d8で8以下、3d5で7以下）d値が1、または防御や回避でダメージを無効化された場合発動しない
破壊されずに的中時	主に破壊不能ダイスに付随する効果。マッチ中にこのダイスが除去されずにマッチに勝利し、対象を攻撃しダメージを算出した時に作用する。防御や回避でダメージを無効化された場合発動しない

マッチ勝利的中時	マッチを行い、勝利した後に対象をダイスで攻撃しダメージを算出した時に作用する。防御や回避でダメージを無効化された場合発動しない
クリティカルの中時	呼吸判定（クリティカル判定）に成功して対象をダイスで攻撃しダメージを算出した時に作用する。防御や回避でダメージを無効化された場合発動しない
再使用的中時	ダイスを再使用し、そのダイスで対象を攻撃しダメージを算出した時に作用する。防御や回避でダメージを無効化された場合発動しない
守備時	防御ダイスを使用した時に作用する
守備成功時	防御ダイスで攻撃を無効化した時に作用する
守備失敗時	防御ダイスで攻撃を無効化出来なかった時作用する
回避成功時	回避ダイスで攻撃を無効化した時に作用する
回避失敗時	回避ダイスで攻撃を無効化出来なかった時に作用する
振動爆発時	振動爆発が発動した時に作用する
破裂爆発時	破裂爆発が発動した時に作用する
被攻撃時	スキルによる攻撃を受けた時に作用する
被ダメージ時	あらゆる効果によって1以上のダメージを受けた時に作用する
攻撃後	攻撃に成功し、ダメージを算出し終わった後に作用する（最終的なダメージが0の場合も発動する）
混乱時	SANが0になった時に作用する
死亡時	HPが0になり戦闘続行が不可能になった時作用する
敵討伐時	スキルを使用して対象が死亡した時に作用する
クリティカル討伐時	スキルを使用し、呼吸判定（クリティカル判定）に成功して対象が死亡した時に作用する
敵討伐失敗時	スキルを使用して対象が死亡しなかった時に作用する
R終了時	戦闘に参加している全てのキャラクターの行動が終わり、Rが遷移する直前に作用する
混乱復帰時	混乱から回復した時に作用する
戦線離脱時	戦線離脱により戦闘から離脱している間に作用する

## 位置関係

名称	説明
自分	自分自身を指す
対象	マッチや攻撃を行う対象や、効果を与える対象を指す
両隣	自分のいる速度マスの中で左右に存在する味方を指す
前方	自分の速度マスの右側と、速度が高い側の速度マスにいる味方を指す。人数指定がある場合は自分に近い方から順に指す
後方	自分の速度マスの左側と、速度が低い側の速度マスにいる味方を指す。人数指定がある場合は自分に近い方から順に指す
互い	自分と対象の両方を指す
攻撃者	自分を攻撃してくるキャラクターを指す
全てのキャラクター	自分を含む戦闘に参加している全キャラクターを指す
全ての味方	自分を含む戦闘に参加している全ての味方を指す
全ての敵	戦闘に参加している全ての敵を指す



# 探索ルール

このTRPGで探索をするにあたっての、判定のやり方などのルールを記載します。

## 戦術スキルを用いる判定

原則、リンバスTRPGでは戦術スキルをそのまま探索の判定として用います。その際、以下のような条件によって、使える戦術スキルが限定されます。

- 特定の番号の戦術スキル
- 特定の大罪を持つ戦術スキル
- 特定の攻撃属性を持つ戦術スキル

どうしても、これらの条件を満たすスキルを用意出来ない場合は、自分の戦術スキル1で代用できます。

判定は、GMが提示する要求値と、戦術スキルの全ダイスをダイスロールした合計値との対抗で行われます。この際、スキルやダイスなどが持ついかなる効果も無視されます。

合計値が要求値以上であれば、判定成功です。

なお、この判定は『Limbus Company』のダンジョン内での判定をベースとしました。そのため、条件と要求値はGMが自由に決められるようにしています。

以下に、探索判定の実例を記載します。参考にしてください。

奥に進むと植物の生えた廊下に出た。ツタや雑草が、辺り一面に生えている。先に進めば進むほど、ツタがより足に絡まってしまう。

安全に進むためには、邪魔なツタを切り払わなければ。

誰がツタを取り除ける？

斬撃属性のスキルで合計15以上を出して成功

成功時：ツタを細切れにした。小気味良かった。

判定を行ったキャラクターのSAN10回復。

失敗時：ツタを除去できず強行したが、何人か転んでしまった。怠惰大罪を持たないキャラクターは、8のHPダメージ。



第三部  
データカタログ

# 人格データ

ここからは、リンバスTRPGに使用する様々なデータが記載された、データカタログとなっています。

まずは人格一覧です。人格は表の形でまとめられていますので、キャラシートに写してご利用ください。

以下、人格を見る上で重要な用語を解説します。

## 人格番号

表の右上の数字です。人格抽出時は、出目に対応する人格番号の人格が手に入ることになります。

## d数・d値

戦術スキルの効果の説明などに用いられる用語です。基本的に、戦術スキルのダイスは $2d6+3$ 、 $15-2d6$ などのダイスロールの形を取りますが、この時ランダムに決められる部分（ $2d6$ ）の、左右の数字をそれぞれ（d数）d(d値)と呼びます。

d数が増えれば振るダイスが増え、d値が増えればダイスの面が増える、という事です。

d数・d値が1未満になることはありません。

## 共鳴・保有

パッシブの発動条件などに用いられる用語です。例えば、「憤怒x3 共鳴」の場合は、憤怒大罪が3つ以上共鳴していれば発動、「色欲x2 保有」の場合は、色欲大罪を2つ以上保有していれば発動します。

## 銃撃

弾丸を使用するダイスです。弾丸が切れている場合、このダイスをマッチに使用する事はできませんが、ダイスのダメージを算出する際のダイスロールには使用できません。

銃撃を撤廃した場合、通常のダイスとして扱います。

## 最大弾丸数・保有弾丸数

弾丸を使う人格は、セッション開始時に、最大弾丸数だけ弾丸を獲得し、それを保有弾丸数として扱います。

保有弾丸数は、戦闘終了時に4発だけ回復しますが、最大弾丸数を超えることはありません。

なお、その人格に固有の効果やその処理方法に関しては、バフ・デバフ一覧に記載されません。固有情報はそれぞれの人格表の下部に追記されますので、それを参照して下さい。

## ※注意※ オリジナル人格について

この人格一覧には、『Limbus Company』他Project Moon作品に一切登場しない、当ルールブックオリジナルの人格も収録されています。ご注意ください。



# 「黒雲会組員の人格」

人格  
No.

1

HP	105	SAN	48	速度	1d5	斬撃	抵抗	貫通	普通	打撃	弱点	弾丸	×
----	-----	-----	----	----	-----	----	----	----	----	----	----	----	---

パッシブ	名称	挟り出し
	発動条件	性欲x2 共鳴
	効果	マッチ勝利時、対象が出血状態なら、スキルの最後のダイス威力+1

戦術	0	切り払う 斬撃反撃：憤怒 2d6：的中時、出血2を付与
	1	鋭い刃先 斬撃：暴食 使用時：次に自分が戦術スキルを使用したとき、この戦術のダイスをスキルの最後に追加する 2d7
	2	後始末 貫通：傲慢 3d5：的中時、次のRに出血2を付与 2d7
	3	飛び散る剣撃 斬撃：憂鬱 使用時：対象の出血5ごとに保護1を得る（最大3） 2d11+2：的中時、脆弱1を付与
	4	快刀乱麻 斬撃：性欲 対象の出血4ごとにダメージ量+1（最大5） マッチ敗北時：スキル威力-10 16-1d10：破壊不能ダイス。的中時、次のRに出血3を付与

# 「黒雲会若衆の人格」

人格  
No.

2

HP	121	SAN	50	速度	2d3	斬撃	抵抗	貫通	弱点	打撃	普通	弾丸	×
----	-----	-----	----	----	-----	----	----	----	----	----	----	----	---

パッシブ	名称	鋭利な一撃
	発動条件	色欲x2 保有
	効果	マッチ勝利時、出血1を付与

戦術	0	防御 防御：色欲 戦闘開始時：保護1を得る 8d2
	1	発勁 貫通：憤怒 対象の出血が7以上ならダメージ量+3 2d8
	2	雲の切開 斬撃：傲慢 攻撃前：対象の出血が10未満なら、この戦術の全ダイスをスキルの最後に追加する 2d7：的中時、次のRに出血1を付与 2d5：的中時、次のRに出血1を付与
	3	静かな霧 斬撃：色欲 使用時：次のRに出血保護3を得る 2d10 3d5：的中時、次のRに出血1を付与
	4	雲の破裂 斬撃：憤怒 戦闘開始時：保護1を得る マッチ勝利時：次のRに保護1を得る 5d2+2：的中時、次のRに麻痺1を付与 5d2+2：的中時、次のRに出血2を付与

# 「剣契殺手Aの人格」

人格  
No.

3

HP	114	SAN	48	速度	1d7	斬撃	抵抗	貫通	弱点	打撃	普通	弾丸	×
----	-----	-----	----	----	-----	----	----	----	----	----	----	----	---

パッシブ	名称	共に吸う息
	発動条件	傲慢x2 共鳴
	効果	自分がスキルで呼吸を得るとき、呼吸が最も少ない味方1名に呼吸2を付与

戦術	0	反撃-初生 斬撃反撃：憤怒 2d7：的中時、呼吸4を得る 2d4
	1	抜剣 斬撃：傲慢 使用時：呼吸2を得る 2d7 2d8：的中時、呼吸3を得る
	2	剣軌 斬撃：嫉妬 自分の呼吸が7以上ならスキル威力+1 使用時：呼吸2を得る 2d8：クリティカルダメージ量+3 2d8：クリティカルダメージ量+3
	3	連斬 斬撃：憤怒 マッチ勝利時：このRでクリティカル成功時、呼吸を消費しない マッチ敗北時：次のRにパワー2を得る 2d7：的中時、呼吸2を得る 2d7：的中時、呼吸1を得る 2d9：的中時、呼吸1を得る
	4	骨断 斬撃：傲慢 自分の呼吸が10以上ならクリティカルダメージ量+5 2d13

# 「剣契殺手Bの人格」

人格  
No.

4

HP	125	SAN	50	速度	1d6	斬撃	抵抗	貫通	普通	打撃	弱点	弾丸	×
----	-----	-----	----	----	-----	----	----	----	----	----	----	----	---

パッシブ	名称	殺手
	発動条件	傲慢x4 保有
	効果	マッチ勝利時、呼吸2を得る

戦術	0	殺主 斬撃反撃：傲慢 1d15：クリティカルダメージ量+7
	1	撃勢 斬撃：傲慢 マッチ勝利時：呼吸6を得る 2d9：クリティカルダメージ量+5
	2	処断 斬撃：憤怒 自分の呼吸が7以上ならスキル威力+2 使用時：呼吸2を得る 4d3：的中時、呼吸2を得る。クリティカルダメージ量+3 5d2+1：的中時、呼吸2を得る
	3	切動 斬撃：怠惰 自分の呼吸が7以上ならスキル威力+2 戦闘開始時：両隣の味方に呼吸2を付与 6d2 6d2：クリティカルダメージ量+4
	4	異面賛刺 斬撃：嫉妬 呼吸5ごとにスキル威力+1（最大2） 6d2：クリティカルダメージ量+1 6d2：クリティカルダメージ量+1 7d2：クリティカルダメージ量+4

# 「南部親指ソルダートIIの人格」

人格  
No.

5

HP	121	SAN	58	速度	1d8	斬撃	弱点	貫通	普通	打撃	抵抗	弾丸	15
----	-----	-----	----	----	-----	----	----	----	----	----	----	----	----

パッシブ	名称	階級と尊重
	発動条件	傲慢x3 保有
	効果	銃撃ダイスではない攻撃ダイスを3回の中させるごとに、保有弾丸数を1回復

戦術	0	鉄の防御 防御：傲慢 2d10
	1	銃剣術 斬撃：暴食 このスキルは捨てても選択欄から除去されない 使用時：1d3を振りランダムな弾丸へと[弾倉変換]（徹甲弾、氷結弾、火炎弾） 2d7：的中時、次のRに出血2を付与 2d6 2d4 2d4
	2	牽制射撃 打撃：憂鬱 このスキルが捨てられたならマッチ中に対象の受ける出血ダメージ量+2 使用時：ランダムなスキルを1つ捨てる。捨てたスキルが戦術1ならばマッチ威力+1 3d7：銃撃。的中時、弾丸を1消費し次のRに出血3を付与 2d9：銃撃。的中時、弾丸を1消費
	3	衝撃弾 打撃：傲慢 このスキルが捨てられたなら保有弾丸数を2回復 使用時：ランダムなスキルを1つ捨てる。捨てたスキルが戦術1ならばスキル威力+1 5d3：銃撃。的中時、弾丸を1消費し固定SANダメージ6を与える 3d5：銃撃。的中時、弾丸を1消費し次のRに脆弱2を付与

	<p>火力集中 斬撃：嫉妬</p> <p>このスキルが捨てられたなら弾丸消費量が1増加し弾丸効果が2倍になる</p> <p>使用時：ランダムなスキルを2つ捨てる</p> <p>4d5：銃撃。的中時、弾丸を1消費し次のRに脆弱1を付与</p> <p>3d7：銃撃。的中時、弾丸を1消費</p>
固有	<p>[弾丸-徹甲弾]</p> <p>銃撃ダイスでマッチする時、対象のマッチ威力-1</p> <p>消費することで特定戦術の能力が向上</p>
	<p>[弾丸-氷結弾]</p> <p>銃撃ダイスで攻撃的中時、次のRに武装解除1を付与</p> <p>銃撃ダイスでマッチ勝利時、次のRに麻痺1を付与</p> <p>消費することで特定戦術の能力が向上</p>
	<p>[弾丸-火炎弾]</p> <p>銃撃ダイスで攻撃的中時、火傷2を付与</p> <p>消費することで特定戦術の能力が向上</p>

# 「東部親指ソルダートIIの人格」

人格  
No.

6

HP	125	SAN	50	速度	3d2	斬撃	弱点	貫通	抵抗	打撃	普通	弾丸	15
----	-----	-----	----	----	-----	----	----	----	----	----	----	----	----

パッシブ	名称	規律執行
	発動条件	怠惰x4 保有
	常時発動	舞台開始時、自分の弾丸を灼熱推進弾へと[弾倉変換]
	効果	前のRに敵を混乱させたなら、的中時、振動2を付与

戦術	0	鉄の防御 防御：傲慢 2d10
	1	銃剣術【爆】 斬撃：色欲 使用時：対象の振動と火傷の合計が15以上ならこのスキルの最後のダイスを破壊不能ダイスに変更 2d4 2d6 2d8：的中時、[振動爆発]。振動を3消費
	2	親指へ尊重を。 貫通：怠惰 使用時：対象の火傷と振動の合計7ごとにスキル威力+1（最大2） 3d4：的中時、振動2を付与 4d4：的中時、振動2を付与
	3	灼熱突き 貫通：憤怒 使用時：対象の火傷と振動の合計7ごとにスキル威力+1（最大2） 5d3：的中時、火傷3を付与 2d10：的中時、火傷3を付与
	4	推力集中 斬撃：憤怒 使用時：対象の火傷と振動の合計7ごとにスキル威力+1（最大2） 8d2：的中時、弾丸を1消費し振動3と火傷3を付与 8d2：的中時、弾丸を1消費し[振動爆発]。対象の振動を1消費 対象の振動を振動-灼熱へと[振幅変換]

固有	[弾丸-灼熱推進弾] 弾丸を消費するダイスのダメージ量+2。自分の速度が6以上なら追加でダメージ量+3 消費することで特定戦術の能力が向上
----	---





# 「人差し指遂行者：【紙片】の人格」

人格  
No.

7

HP	120	SAN	55	速度	2d3+1	斬撃	抵抗	貫通	普通	打撃	弱点	弾丸	×
----	-----	-----	----	----	-------	----	----	----	----	----	----	----	---

パッシブ	名称	指令[紙片]
	発動条件	怠惰x1 傲慢x1 憂鬱x1 保有
	常時発動	<p>R開始時、ランダムな敵1名に指令対象1を付与。指令の印スキルが存在しないなら、戦術スキル0~4からランダムに1つを指令の印スキルに指定する。</p> <p>以下の行動1回につき、指令の加護1を得て（1Rに最大3）、SANを3回復（最大9）する。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>指令の印スキルの使用時</li> <li>指令の印スキルで1以上ダメージを与える</li> <li>指令対象に1以上ダメージを与える</li> </ul> <p>これらを1つも達成できなかった場合、R終了時にカルマ1を得る。混乱・行動不能・E.G.O侵蝕状態・指令の加護が9ならカルマを得ない。</p>
	効果	攻撃的中時、指令の加護の数3ごとに沈潜1を付与

戦術	0	<p>信心 斬撃反撃：憂鬱</p> <p>指令の加護3につきダメージ量+1</p> <p>戦闘開始時：バリア20を得る。カルマの数だけ得るバリアの数-2</p> <p>2d7</p> <p>2d7：的中時、沈潜1を付与</p> <p>2d9：的中時、沈潜2を付与</p>
	1	<p>遂行者の剣 斬撃：怠惰</p> <p>このスキルが指令の印スキルなら、マッチ威力+3、ダメージ量+2</p> <p>使用時：呼吸2を得る</p> <p>マッチ開始時：マッチ威力-2</p> <p>7d2：的中時、呼吸2を得る</p> <p>2d9：的中時、沈潜1を付与。クリティカルの中時、沈潜2を付与</p>

	2	<p>処刑 斬撃：嫉妬</p> <p>このスキルが指令の印スキルなら、スキル威力+1、最初のダイスのダメージ量+4</p> <p>使用時：呼吸3を得る</p> <p>敵討伐時：呼吸8を得る</p> <p>5d2+3：クリティカルダメージ量+4</p> <p>2d7+1：的中時、対象の沈潜の数だけ沈潜ダメージを与える</p>
		<p>指令遂行 斬撃：傲慢</p> <p>このスキルが指令の印スキルなら、スキル威力+2</p> <p>使用時：呼吸4を得る</p> <p>4d3：的中時、呼吸1を得る</p> <p>4d3：的中時、沈潜1を付与</p> <p>2d8：的中時、沈潜1を付与。クリティカルの中時、沈潜2を付与</p>
		<p>指令の向かう処 斬撃：憂鬱</p> <p>このスキルが指令の印スキルなら、スキル威力+4</p> <p>戦闘開始時：指令の加護が6以上なら、このスキルの全ダイスを破壊不能ダイスに変更</p> <p>使用時：呼吸1を得る。指令の加護の数だけ追加で呼吸を得る</p> <p>2d5：的中時、呼吸2を得る</p> <p>2d5：的中時、沈潜1を付与</p> <p>2d7：指令の加護の数だけダメージ量増加。的中時、沈潜2を付与。クリティカルの中時、沈潜2を付与</p>
		<p>4</p>
固有	<p>[指令対象] 最大1 中立バフ</p> <p>人差し指所属人格の数に関係なく、毎R敵1名にのみ付与される。</p> <p>R終了時、除去</p>	
	<p>[指令の加護] 最大9 バフ</p> <p>数値/3だけダメージ量増加、数値が9ならマッチ威力+1</p>	
	<p>[カルマ] 最大20 デバフ</p> <p>数値/2だけ被ダメージ量増加（最大10）</p>	

# 「中指末弟・末妹の人格」

人格  
No.

8

HP	120	SAN	50	速度	1d7	斬撃	弱点	貫通	普通	打撃	抵抗	弾丸	×
----	-----	-----	----	----	-----	----	----	----	----	----	----	----	---

パッシブ	名称	中指は忘れない
	発動条件	嫉妬x4 保有
	常時発動	前のRに味方ヘスキルで最も多くダメージを与えた対象に、仕返し対象1を付与
	効果	対象が仕返し対象状態ならスキル威力+1。自分が3回以上対象から攻撃を受けたなら次のRに嫉妬ダメージ量増加3を得る

戦術	0	お返し 打撃反撃：嫉妬 5d2：的中時、麻痺2を付与 2d8
	1	みぞおちを殴る 打撃：憤怒 2d8：的中時、麻痺1を付与
	2	頭を打つ 打撃：暴食 使用時：対象が仕返し対象なら脆弱1を付与 2d9 2d6：的中時、虚弱1を付与
	3	義理の鎖 打撃：嫉妬 戦闘開始時：両隣の味方に嫉妬威力増加1を付与 5d2：的中時、次のRに出血1を付与 5d2：的中時、次のRに出血1を付与
	4	苦痛を刻む 打撃：嫉妬 嫉妬共鳴数が3以上ならスキル威力+1。4以上ならさらに+1 4d3 5d2：的中時、仕返し対象なら次のRに嫉妬脆弱3を付与 5d2：的中時、仕返し対象なら次のRに虚弱2を付与

固有	[仕返し対象] 最大1 中立バフ 中指の特定能力が上昇。R終了時に消滅
----	--

# 「薬指点描派 スチューデントの人格」

人格  
No.

9

HP	108	SAN	54	速度	1d8	斬撃	弱点	貫通	抵抗	打撃	普通	弾丸	×
----	-----	-----	----	----	-----	----	----	----	----	----	----	----	---

パッシブ	名称	血点描画
	発動条件	色欲x2 共鳴
	効果	出血状態の対象へ攻撃的中時、SANを2回復

戦術	0	回避 回避：色欲 8d2
	1	スケッチ 貫通：色欲 2d5：的中時、次のRに出血1を付与 2d4：的中時、次のRに出血1を付与 2d4：的中時、次のRに出血2を付与
	2	上塗り 貫通：憂鬱 使用時：対象の出血が5以上ならスキル威力+1 4d2 4d2 4d2：的中時、対象の出血の数だけ固定ダメージを与える（最大30）
	3	血描画 貫通：憤怒 2d9：的中時、出血1を付与。対象に出血があるなら脆弱2を付与 2d9：マッチ勝利的中時、このダイスを再使用（最大1回） 的中時、次のRに出血1を付与
	4	血雫花 貫通：暴食 マッチ勝利時：対象に出血があるならSANを10回復 対象のデバフの種類だけダメージ量+1（最大5） 2d7：的中時、次のRに出血1を付与 2d7：的中時、次のRに出血1を付与 3d5：的中時、対象の出血が8以上なら出血-裂傷へと[血蓮変換]

# 「カジノ警備員の人格」

人格  
No.

10

HP	115	SAN	55	速度	2d2+1	斬撃	弱点	貫通	普通	打撃	抵抗	弾丸	×
----	-----	-----	----	----	-------	----	----	----	----	----	----	----	---

パッシブ	名称	牽制
	発動条件	憤怒x4 保有
	効果	お互いの速度が同じならマッチ威力+2

戦術	0	耐える 防御：憤怒 6d2：守備時、振動2を付与 5d2：守備時、振動2を付与
	1	動くな！ 打撃：怠惰 2d8：的中時、対象の振動が10以上なら[振動爆発]。振動を3消費 [振動爆発]が発動したなら次のRに束縛2を付与
	2	侵入者発見 打撃：嫉妬 対象の振動6ごとにスキル威力+1（最大2） 2d7 3d4：的中時、対象の振動5ごとにダメージ量+1（最大5） 3d4：的中時、振動2を付与
	3	捕捉 貫通：傲慢 マッチ勝利時：振動付与量+1 3d5：的中時、振動3を付与 3d5：的中時、振動1を付与
	4	おとなしくしてろ 打撃：憤怒 5d2：的中時、[振動爆発]。振動を3消費 5d2：的中時、[振動爆発]。振動を3消費

# 「ぼんぼん派 構成員の人格」

人格  
No.

11

HP	110	SAN	50	速度	1d6	斬撃	抵抗	貫通	普通	打撃	弱点	弾丸	×
----	-----	-----	----	----	-----	----	----	----	----	----	----	----	---

パッシブ	名称	愉悦
	発動条件	暴食x2 共鳴
	効果	暴食共鳴数x2だけSANを回復

戦術	0	失せろ！ 斬撃反撃：嫉妬 2d7：的中時、次のRに出血2を付与
	1	首切り 斬撃：嫉妬 2d9：的中時、出血1を付与。最大値的中時、次のRに出血4を付与
	2	きらめく願望 貫通：暴食 使用時：次のRにパワー2を得る 2d7 2d7
	3	決る 斬撃：性欲 攻撃後：対象のHPが50%未満ならこのスキルをもう1度使用する 3d5 3d4：的中時、固定ダメージ3を与える
	4	滅多斬り 斬撃：暴食 敵討伐時：このスキルをランダムな敵に再使用（最大1回） 2d7：的中時、固定HPダメージ2を与える 2d7：的中時、固定HPダメージ3を与える 2d9：的中時、固定HPダメージ4を与える

# 「マリアッチ構成員の人格」

人格  
No.

12

HP	100	SAN	55	速度	2d3	斬撃	抵抗	貫通	弱点	打撃	普通	弾丸	×
----	-----	-----	----	----	-----	----	----	----	----	----	----	----	---

パッシブ	名称	パーティータイム！
	発動条件	憂鬱x4 共鳴
	効果	戦闘開始時、全ての味方のSANを1～5回復。自分のSANが30以上なら呼吸5を得る

戦術	0	エクセレンテ！ 回避：憂鬱 8d2：回避成功時、SANを5回復
	1	情熱の踊り 斬撃：嫉妬 マッチ開始時：対象の沈潜が6以上ならマッチ威力+2 2d5：的中時、沈潜2を付与 2d4：的中時、沈潜2を付与 2d3
	2	ダンス対決 貫通：怠惰 使用時：呼吸4を得る 3d5：的中時、沈潜1を付与 3d5：的中時、沈潜1を付与 3d5
	3	興が乗った刺突 貫通：憤怒 使用時：呼吸が10以上かつ自分にデバフがあるなら、ランダムにデバフを1つ除去し呼吸を5消費 2d9：的中時、沈潜2を付与 2d7：的中時、沈潜2を付与 2d7：クリティカルダメージ量+3
	4	パニャータパーティ〜！ 斬撃：憂鬱 マッチ開始時：対象の沈潜3ごとにスキル威力+1（最大3） 2d7 2d9 2d9 1d8：クリティカルの中時、与えたダメージ量だけSANを回復

# 「鉄工会組織員の人格」

人格  
No.

13

HP	130	SAN	47	速度	1d7	斬撃	普通	貫通	弱点	打撃	抵抗	弾丸	×
----	-----	-----	----	----	-----	----	----	----	----	----	----	----	---

パッシブ	名称	殺伐とした歓迎挨拶
	発動条件	色欲x3 共鳴
	効果	マッチ進行時、対象が出血状態なら、その対象が恐慌で受けるダメージ量+3

戦術	0	目ン玉どけろや？ 打撃反撃：憂鬱 8d2：的中時、次のRに恐慌2を付与
	1	降り注ぐ悪口 斬撃：憂鬱 使用時：ランダムな味方1名のSANを2回復 2d7 2d7：的中時、固定SANダメージ5を与える
	2	どたまを割っぞ 斬撃：色欲 対象が恐慌状態ならスキル威力+2 2d10：的中時、次のRに出血3を付与
	3	ブッチぎっちゃう 打撃：嫉妬 5d3：的中時、次のRに恐慌2を付与 5d3：的中時、次のRに恐慌2を付与
	4	やめい！ 打撃：怠惰 マッチ勝利時：対象の恐慌が10以上なら精神崩壊1を付与 3d8：的中時、次のRに麻痺2を付与



# 「双鉤海賊団 組員の人格」

人格  
No.

14

HP	115	SAN	50	速度	1d7	斬撃	抵抗	貫通	弱点	打撃	普通	弾丸	×
----	-----	-----	----	----	-----	----	----	----	----	----	----	----	---

パッシブ	名称	余裕な呼吸
	発動条件	色欲x3 共鳴
	効果	クリティカルダメージ量+1。マッチ勝利時、呼吸5を得る

戦術	0	そこチクッとしなやか？ 回避：傲慢 2d8：回避成功時、対象が出血状態ならSANを4回復
	1	鉤裂き 斬撃：色欲 使用時：呼吸3を得る 2d8：的中時、次のRに出血2を付与
	2	虜獲 貫通：憤怒 使用時：呼吸3を得る 6d2：クリティカルダメージ量+2 2d3：クリティカルダメージ量+2 2d2：クリティカルダメージ量+2
	3	隙を払う 斬撃：傲慢 マッチ勝利時：対象の呼吸を吸収（最大10） 3d5 3d6：クリティカルの中時、次のRに出血3を付与
	4	戦場の喊声 斬撃：色欲 戦闘開始時：自分の速度と異なる速度の味方全員から呼吸を吸収（1名ごとに最大3） 2d10：クリティカルの中時、次のRに出血3を付与 2d8：的中時、出血3を付与。クリティカルダメージ量+1

# 「ピークオド号航海士の人格」

人格  
No.

15

HP	117	SAN	57	速度	1d7	斬撃	普通	貫通	抵抗	打撃	弱点	弾丸	×
----	-----	-----	----	----	-----	----	----	----	----	----	----	----	---

パッシブ	名称	注入された憎悪と憎しみ
	発動条件	傲慢x3 共鳴
	効果	R終了時、HPが50%未満なら次のRにパワー1を得る

戦術	0	防御 防御：怠惰 2d9：守備時、次のRにダメージ量増加1を得る
	1	刺す 貫通：傲慢 2d9：マッチ勝利的中時、次のRに出血4を付与
	2	傷口穿ち 貫通：嫉妬 マッチ勝利時：呼吸7を得る 3d5：的中時、次のRに出血2を付与 3d5：的中時、次のRに出血2を付与 3d5
	3	闘志の鋸 貫通：色欲 使用時：獲物の印が対象にあるならマッチ威力+2 クリティカル成功時：SANを10回復 5d2+3：的中時、次のRに出血1を付与し、呼吸1を得る 5d2+3：的中時、次のRに出血1を付与し、呼吸1を得る 5d2+3：的中時、次のRに出血1を付与し、呼吸1を得る
	4	投擲 貫通：傲慢 使用時：呼吸6を得る 攻撃後：このスキルを捨てる 9d2+4：的中時、次のRに束縛2と脆弱2を付与 クリティカルダメージ量+4

# 「デッドラビッツ 構成員の人格」

人格  
No.

16

HP	125	SAN	50	速度	1d3+2	斬撃	抵抗	貫通	弱点	打撃	普通	弾丸	×
----	-----	-----	----	----	-------	----	----	----	----	----	----	----	---

パッシブ	名称	時間稼ぎ
	発動条件	暴食x2 共鳴
	効果	対象が破裂状態ならマッチ威力+1

戦術	0	反撃 打撃反撃：暴食 2d8 2d5：的中時、[破裂爆発]。破裂を2消費
	1	バットで殴る 打撃：色欲 2d8：的中時、破裂2を付与
	2	打ち落とす 貫通：憤怒 マッチ勝利時：破裂3を付与 3d3+2 4d3+2：的中時、破裂1を付与 2d2+3：的中時、[破裂爆発]。破裂を5消費
	3	腹いせ 打撃：嫉妬 2d8：的中時、破裂2を付与 6d2：的中時、対象の破裂が10以上なら[破裂爆発]。破裂を3消費
	4	打っ付ける 打撃：暴食 マッチ開始時：対象の破裂4ごとにスキルd値+1（最大2） 2d6 2d6 2d7 2d8：的中時、破裂4とダメージ量減少2を付与

# 「20区ユロージヴィ団員の人格」

人格  
No.

17

HP	100	SAN	46	速度	1d6	斬撃	抵抗	貫通	弱点	打撃	普通	弾丸	×
----	-----	-----	----	----	-----	----	----	----	----	----	----	----	---

パッシブ	名称	皆の成果
	発動条件	怠惰x3 共鳴
	効果	自分以外の味方が[振動爆発]した時、戦術スキル1で追撃（1Rに1回）

戦術	0	<p>防御 防御：怠惰</p> <p>戦闘開始時：自分の振動の2倍だけバリアを得る（最大20） 5d2</p>
	1	<p>邪魔するな 打撃：怠惰</p> <p>[結束]</p> <p>使用時：振動2を得る</p> <p>2d4：的中時、対象の振動の数だけ振動を得る</p>
	2	<p>ネジの抜けた奴らめ 貫通：憤怒</p> <p>[結束] 結束スキルを使用する自分以外の味方に「的中時、[振動爆発]。振動を5消費」を最後のダイスに付与（重複不可）</p> <p>4d2：的中時、振動1を付与</p> <p>4d2：的中時、振動1を付与</p> <p>4d2：的中時、振動1を付与</p> <p>4d2：的中時、振動1を付与</p>
	3	<p>圧着ぜんまいスパナ 打撃：憂鬱</p> <p>自分の振動5ごとにマッチ威力+1（最大2）</p> <p>5d3：的中時、自分の振動の数だけ対象に振動を付与</p> <p>5d3：的中時、[振動爆発]。振動を5消費</p>
	4	<p>卑劣な時計鎖たちめ！ 打撃：傲慢</p> <p>[結束] 結束スキルを使用する自分以外の味方全員に振動3を付与（重複不可）</p> <p>3d4</p> <p>3d4</p> <p>3d4</p> <p>3d5：的中時、自分の振動を10消費して振動-反響へ[振幅絡縫]</p>
固有	[結束]	<p>結束スキルを使用する時、他の味方が付与する結束効果を得る</p>

# 「笑う顔たちの人格」

人格  
No.

18

HP	122	SAN	48	速度	1d7	斬撃	普通	貫通	普通	打撃	普通	弾丸	×
----	-----	-----	----	----	-----	----	----	----	----	----	----	----	---

パッシブ	名称	煙払い
	発動条件	暴食x3 共鳴
	効果	煙状態の対象に与えるダメージ量+3

戦術	0	隠し刃 マッチ可能斬撃反撃：暴食 使用時：煙を2消費しスキル威力+3 2d9：的中時、次のRに出血3を付与
	1	煙管 防御：怠惰 使用時：煙5を得る 2d10 2d6
	2	肉卸し 斬撃：憤怒 使用時：煙を2消費しスキル威力+1 3d6：的中時、次のRに出血1を付与 2d5：的中時、対象の煙2ごとに次のRに出血1を付与
	3	煙の軌跡 打撃：色欲 使用時：煙3を得る 2d9：的中時、煙2を付与 2d9：的中時、煙1を付与 2d5
	4	深い息遣い 打撃：暴食 マッチ開始時：自分の煙の数だけ対象に煙を付与 2d12：的中時、対象の煙が9以上なら虚弱2を付与

# 「南部ツヴァイ協会6課フィクサーの人格」

人格  
No.

19

HP	124	SAN	48	速度	2d3	斬撃	弱点	貫通	普通	打撃	抵抗	弾丸	×
----	-----	-----	----	----	-----	----	----	----	----	----	----	----	---

パッシブ	名称	あなたの盾
	発動条件	憂鬱x2 共鳴
	効果	両隣の味方に保護1と忍耐2を付与

戦術	0	ガード 防御：憂鬱 使用時：あなたの盾3を得る 8d2
	1	治安維持 打撃：憂鬱 マッチ敗北時：保護2を得る 6d2
	2	逆襲 打撃反撃：暴食 2d7：的中時、振動2を付与 2d10：的中時、振動4を付与
	3	制圧 打撃：憤怒 戦闘開始時：ランダムな味方2名にあなたの盾2を付与 マッチ敗北時：振動2を付与 3d5：的中時、ダメージ量減少1を付与 2d8：的中時、振動3を付与
	4	脳震盪 打撃：怠惰 使用時：次のRに挑発値10を得る 7d3：的中時、[振動爆発]。振動を2消費

# 「南部ツヴァイ協会5課フィクサーの人格」

人格  
No.

20

HP	112	SAN	54	速度	2d3	斬撃	弱点	貫通	普通	打撃	抵抗	弾丸	×
----	-----	-----	----	----	-----	----	----	----	----	----	----	----	---

パッシブ	名称	指定保護
	発動条件	憂鬱x5 保有
	効果	R開始時、前方の味方1名に保護2を付与

戦術	0	ガード 防御：憂鬱 使用時：あなたの盾3を得る 8d2
	1	叩き割る 打撃：怠惰 マッチ敗北時：振動2を付与 2d8：的中時、振動3を付与
	2	牽制 打撃：色欲 戦闘開始時：両隣の味方2名にあなたの盾2を付与 マッチ敗北時：保護1を得る 5d2 5d2：的中時、[振動爆発]。振動を2消費
	3	集中防御 打撃：憂鬱 使用時：次のRに挑発値6を得る 3d5：的中時、振動1を付与 3d5：的中時、振動1を付与。対象の振動3ごとに次のRにあなたの盾1を得る（最大3）
	4	脅威対象制圧 打撃：憤怒 自分のあなたの盾が5以上ならスキル威力+2 3d4 3d4 4d4：的中時、[振動爆発]

# 「南部ツヴァイ協会4課フィクサーの人格」

人格  
No.

21

HP	130	SAN	45	速度	3d2+1	斬撃	普通	貫通	弱点	打撃	抵抗	弾丸	×
----	-----	-----	----	----	-------	----	----	----	----	----	----	----	---

パッシブ	名称	保護要請受信
	発動条件	怠惰x5 保有
	効果	戦闘開始時、保護1を得る。自分のHPが50%以下なら追加で保護1を得る

戦術	0	ガード 防御：憂鬱 使用時：あなたの盾3を得る 8d2
	1	立ち向かう 斬撃：怠惰 使用時：あなたの盾2を得る マッチ敗北時：自分のあなたの盾の数x2だけバリアを得る 2d7 2d7
	2	顧客保護 斬撃：嫉妬 使用時：最も現在HPが低い味方1名にあなたの盾2を付与 2d8：的中時、振動1を付与 2d8：的中時、振動1を付与 2d10：的中時、[振動爆発]。振動を4消費
	3	柔軟な制圧 斬撃：暴食 自分のあなたの盾が6以上ならマッチ威力+1 使用時：次のRに挑発値5を得る 2d6：的中時、次のRにあなたの盾1を得る 2d6：的中時、次のRにあなたの盾1を得る 3d4 3d5：自分のあなたの盾が6以上ならダメージ量+3
	4	守護者 斬撃：憂鬱 使用時：後方の味方3名に忍耐2とあなたの盾3を付与 3d4+2 3d4+2 3d4+2：的中時、振動3を付与



# 「西部ツヴァイ協会3課フィクサーの人格」

人格  
No.

22

HP	122	SAN	53	速度	3d2	斬撃	普通	貫通	弱点	打撃	抵抗	弾丸	×
----	-----	-----	----	----	-----	----	----	----	----	----	----	----	---

パッシブ	名称	保護任務開始
	発動条件	怠惰x5 保有
	効果	戦闘開始時、自分の振動4ごとに保護1を得る (最大3)

戦術	0	貴方の盾 マッチ可能防御：怠惰 戦闘開始時：次のRに防御態勢2を得る 使用時：振動3を得る 2d9
	1	ツヴァイ騎士団大剣術 打撃：傲慢 使用時：次のRに挑発値3を得る マッチ勝利時：振動3を得る 2d9 2d9：的中時、次のRに武装2を得る
	2	戦闘準備 斬撃：憂鬱 戦闘開始時：両隣の味方に武装2を付与 マッチ勝利時：振動3を得る 3d5：マッチ勝利的中時、自分を除くランダムな味方2名に次のRに 忍耐2を付与 2d8
	3	制圧 打撃：嫉妬 使用時：次のRに挑発値5を得る。[武装解放] マッチ勝利時：振動3を得る 2d8：的中時、振動4を付与 2d8 5d3：的中時、自分の振動6以上なら次のRに虚弱1を付与
	4	守護 打撃：暴食 使用時：自分の振動と武装の合計4ごとにダメージ量+1（最大3）。 自分が防御態勢状態ならさらにダメージ量+2

	<p>マッチ勝利時：振動3、武装2を得る</p> <p>3d5：的中時、振動2を付与</p> <p>2d9：的中時、振動2を付与</p> <p>8d2：的中時、自分が防御態勢状態なら[振動爆発]を2回発動し、振動を5消費</p>
固有	<p>[防御態勢]最大2 バフ</p> <p>R終了時に1減少</p> <p>この効果を得ると下記の効果が適用</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・自分の現在の速度の値x3だけ挑発値を得る</li> <li>・R開始時武装3を得る</li> <li>・速度が最低値に固定</li> <li>・ダイスのダメージによってSANが1以下にならない</li> </ul>

# 「南部シ協会6課フィクサーの人格」

人格  
No.

23

HP	120	SAN	45	速度	4d2	斬撃	普通	貫通	普通	打撃	普通	弾丸	×
----	-----	-----	----	----	-----	----	----	----	----	----	----	----	---

パッシブ	名称	絆
	発動条件	性欲x2 保有
	効果	R開始時、死亡している味方の数だけパワーと忍耐を得る（最大2）

戦術	0	シの道理 斬撃反撃：性欲 使用時：自分のHPが50%以下なら、スキル威力+2 5d3
	1	極剣 斬撃：傲慢 使用時：自分のHPが50%以下なら、スキル威力+2 2d8
	2	懸命の死闘 貫通：性欲 使用時：自分のHPが50%以下なら、スキル威力+2 2d7：的中時、次のRにクイック2を得る 2d9
	3	飛剣 貫通：憤怒 使用時：自分の速度が6以上なら、スキル威力+2 2d7 2d6 2d5
	4	閃撃 斬撃：嫉妬 使用時：自分のHPを10%減少し対象に与えるダメージ量+3 4d4 4d4

# 「南部シ協会5課フィクサーの人格」

人格  
No.

24

HP	120	SAN	50	速度	1d7	斬撃	抵抗	貫通	普通	打撃	弱点	弾丸	×
----	-----	-----	----	----	-----	----	----	----	----	----	----	----	---

パッシブ	名称	心構え/疲労
	発動条件	憤怒x2 共鳴
	常時発動	シナリオ開始時、自分の最大HPの25%のダメージを受ける
	効果	憤怒共鳴数だけ次のRにクイックを得る

戦術	0	息を整える 回避：色欲 使用時：自分のHPが50%以下なら、スキル威力+2 7d2
	1	危機克服 斬撃：嫉妬 使用時：自分のHPが50%以下なら、スキル威力+2 2d5 2d6：的中時、固定ダメージ5を与える
	2	終わりのなき戦い 斬撃：憂鬱 使用時：自分のHPが25%以下なら、スキル威力+3 2d7 2d7 2d5：的中時、次のRにクイック3を得る
	3	双撃 貫通：憤怒 使用時：自分のHPが50%以下なら、このスキルでバフを2倍得る 2d9：的中時、呼吸3を得る 2d9：的中時、次のRにクイック1を得る
	4	過呼吸 斬撃：色欲 現在の速度が9以上ならスキル威力+10 18-1d15

# 「南部センク協会5課フィクサーの人格」

人格  
No.

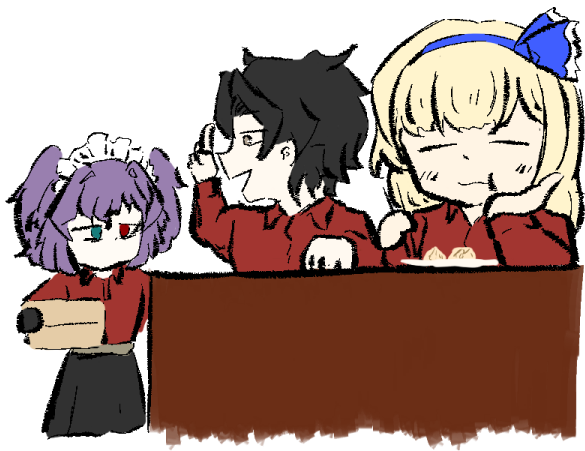
25

HP	120	SAN	54	速度	2d3	斬撃	普通	貫通	抵抗	打撃	弱点	弾丸	×
----	-----	-----	----	----	-----	----	----	----	----	----	----	----	---

パッシブ	名称	エスクリム
	発動条件	傲慢x2 共鳴
	効果	自分が付与した決闘宣布-〇〇を保有する敵に攻撃的中時、次のRにクイックを1得る（1Rに1回）

戦術	0	デフォンシヴ 回避：傲慢 8d2：回避成功時、次のRにクイックを1得る（最大2）
	1	ルミーズ 貫通：暴食 自分の速度が7以上ならマッチ威力+1 使用時：呼吸2を得る 2d7：的中時、次のRにクイックを1得る 2d7：的中時、次のRにクイックを1得る
	2	マルシュ 貫通：色欲 自分の速度が7以上ならマッチ威力+1 4d4：的中時、呼吸3を得る 3d6：的中時、次のRに束縛2を付与
	3	フレッシュ 貫通：憂鬱 使用時：呼吸4を得る 2d10：自分の速度が7以上ならクリティカルダメージ量+8
	4	サリユー 貫通：傲慢 使用時：対象より速度が高いなら、対象との速度差1ごとにスキルd数+1（最大2） 1d9 1d10：的中時、対象に決闘宣布-〇〇1を付与

固有	[決闘宣布-〇〇] 最大1 中立バフ 決闘宣布-〇〇を付与したキャラクターが付与されたキャラクターとマッチ進行時にマッチ威力+1、マッチ回数2ごとにマッチ威力+1（最大3）。 付与したキャラクターが他の対象にこの効果を付与すれば消滅。他のキャラクターの決闘宣布-〇〇が付与される時は置き換わる	
----	--	--



# 「西部センク協会3課フィクサーの人格」

人格  
No.

26

HP	122	SAN	53	速度	2d3	斬撃	普通	貫通	抵抗	打撃	弱点	弾丸	×
----	-----	-----	----	----	-----	----	----	----	----	----	----	----	---

パッシブ	名称	クードロア
	発動条件	傲慢x4 保有
	効果	R終了時、自分の呼吸3ごとに次のRにクイック1を得る（最大2）。通常スキルで攻撃の中時、集中攻撃-〇〇1を付与（1Rに1回）

戦術	0	デフォンシヴ 回避：憂鬱 8d2
	1	アレ 貫通：傲慢 使用時：呼吸2を得る マッチ勝利時：呼吸5を得る 2d9
	2	フォント 貫通：嫉妬 自分の呼吸が7以上ならスキル威力+1 マッチ勝利時：呼吸2を得る 5d3：的中時、破裂4を付与。クリティカルダメージ量+4
	3	ボンナバン 貫通：憤怒 マッチ勝利時：マッチ回数2ごとにダメージ量+1（最大5）。次のRにクイック2を得る 2d7：的中時、破裂3を付与 2d7：的中時、破裂3を付与 3d4：クリティカルの中時、[破裂爆発]。破裂を4消費
	4	サリユー 貫通：憂鬱 使用時：対象より速度が高いなら、対象との速度差2ごとにスキル威力+1（最大2） 3d5：的中時、呼吸1を得る。自分の速度が7以上なら破裂3を付与 3d5：的中時、呼吸1を得る。自分の速度が7以上なら破裂3を付与 2d8：的中時、呼吸1を得る。自分の速度が7以上なら破裂3を付与

	2d8：クリティカルの中時、[破裂爆発]。破裂を3消費。クリティカルダメージ量+3
固有	<p>[集中攻撃-○○]最大3 中立バフ</p> <p>集中攻撃-○○を付与したキャラクターが、付与されたキャラクターへスキル使用時、数値によって下記の効果を得る</p> <p>1：マッチ威力+1</p> <p>2：スキル威力+1</p> <p>3：スキル威力+1、ダメージ量+1</p> <p>集中攻撃-○○が付与されたキャラクターに攻撃を的中させることができればR終了時に消滅</p>



# 「東部センク協会3課フィクサーの人格」

人格  
No.

27

HP	119	SAN	50	速度	3d2+1	斬撃	弱点	貫通	抵抗	打撃	普通	弾丸	×
----	-----	-----	----	----	-------	----	----	----	----	----	----	----	---

パッシブ	名称	草炎玉球
	発動条件	傲慢x2 憤怒x2 保有
	効果	R終了時、自分の呼吸3ごとに次のRにクイック1を得る（最大2）。通常スキルで攻撃の中時、点穴-〇〇1を付与（1Rに1回）

戦術	0	軽身法 回避：憤怒 8d2
	1	発勁 貫通：暴食 自分の速度が対象より2以上高ければスキル威力+1 使用時：呼吸3を得る 2d8：的中時、火傷1を付与 2d8：的中時、火傷1を付与。クリティカルの中時、火傷1を付与
	2	いざ尋常に 貫通：怠惰 自分の速度が対象より3以上高ければスキル威力+1 使用時：呼吸2を得る 4d3+4：クリティカルダメージ量+3
	3	草炎掌 貫通：憤怒 マッチ勝利時：呼吸4を得る。対象の点穴-〇〇の数だけ呼吸を追加で得る 2d7+2：的中時、呼吸2を得る 2d7+2：的中時、火傷2を付与 3d5+2：的中時、対象の火傷6ごとに次のRに脆弱1を付与（最大3）
	4	一手頼み申す 貫通：傲慢 対象の点穴-〇〇1ごとにダメージ量+2 自分の速度が対象より3以上高ければスキル威力+2 マッチ勝利時：呼吸5を得る 2d8：的中時、火傷1を付与 2d8：的中時、火傷1を付与

	<p>2d8：的中時、火傷1を付与</p> <p>3d7：クリティカルダメージ量が対象の火傷の数だけ増加（最大5）</p>
固有	<p>[点穴-○○] 最大3 中立バフ</p> <p>点穴-○○を付与したキャラクターが、付与されたキャラクターへスキル使用時、数値によって下記の効果を得る</p> <p>1：火傷付与量+1</p> <p>2：火傷付与量+1、マッチ威力+1</p> <p>3：火傷付与量+1、スキル威力+1</p> <p>点穴-○○の付与された敵に攻撃を的中させることができればR終了時に消滅</p>

# 「南部リウ協会6課フィクサーの人格」

人格  
No.

28

HP	115	SAN	55	速度	1d6	斬撃	普通	貫通	弱点	打撃	抵抗	弾丸	×
----	-----	-----	----	----	-----	----	----	----	----	----	----	----	---

パッシブ	名称	一網打尽
	発動条件	憤怒x3 共鳴
	効果	攻撃の中時、対象の火傷が7以上なら火傷1を付与

戦術	0	上蹴り 打撃反撃：憤怒 2d8：的中時、火傷1を付与
	1	一点突き 貫通：色欲 2d7：的中時、火傷1を付与 2d4
	2	突破 打撃：憤怒 マッチ勝利時：火傷3を付与 5d2 5d2：的中時、火傷1を付与
	3	震脚 打撃：色欲 3d4：的中時、火傷2を付与 2d9：的中時、対象の火傷が6以上ならランダムな敵2名に火傷3を付与
	4	練武掌打 打撃：怠惰 対象の火傷が6以上ならダメージ量+2 使用時：感情レベルが3以上ならスキル威力+2 4d2：的中時、火傷1を付与 4d2：的中時、火傷1を付与 4d2+1：的中時、火傷1を付与 4d2+2：的中時、火傷3を付与

# 「南部リウ協会5課フィクサーの人格」

人格  
No.

29

HP	120	SAN	50	速度	1d6	斬撃	普通	貫通	弱点	打撃	抵抗	弾丸	×
----	-----	-----	----	----	-----	----	----	----	----	----	----	----	---

パッシブ	名称	炎手撃
	発動条件	憤怒x2 共鳴
	効果	対象の火傷3ごとにダメージ量+1（最大3）

戦術	0	上蹴り 打撃反撃：憤怒 2d8：的中時、火傷1を付与
	1	炎絶 斬撃：憂鬱 対象の火傷が6以上ならスキル威力+1 2d6 2d9：的中時、火傷2を付与
	2	激しい花火 打撃：色欲 対象の火傷が10以上ならマッチ威力+2 8d2：的中時、対象の火傷が5以上なら次のRにパワーを1得る
	3	全面戦争 斬撃：暴食 対象の火傷が6以上ならスキル威力+1 4d3：的中時、火傷2を付与 4d3：的中時、火傷2を付与
	4	紅炎拳 打撃：憤怒 使用時：感情レベルが3以上ならスキル威力+2 7d2 6d3：的中時、対象の火傷が10以下なら火傷の数を2倍にする

# 「南部リウ協会4課フィクサーの人格」

人格  
No.

30

HP	120	SAN	50	速度	3d2	斬撃	抵抗	貫通	普通	打撃	弱点	弾丸	×
----	-----	-----	----	----	-----	----	----	----	----	----	----	----	---

パッシブ	名称	内なる熱血
	発動条件	憤怒x3 保有
	効果	累計で火傷を10以上付与した時、感情レベル1上昇（1戦闘1回まで発動）。感情レベルが2以上ならスキル威力+1

戦術	0	炎反 斬撃反撃：憤怒 被ダメージ直前：対象の火傷の数だけバリアを得る（最大10） 2d8 2d8：的中時、火傷1を付与
	1	炎斬 斬撃：怠惰 対象の火傷が6以上ならスキル威力+1 2d7：的中時、火傷1を付与 2d7：的中時、火傷1を付与
	2	正面突破 斬撃：憤怒 対象の火傷が6以上ならスキル威力+1 2d6：的中時、火傷1を付与 2d6：的中時、火傷1を付与 2d8：対象の火傷2ごとにダメージ量+1（最大5）
	3	速剣 貫通：色欲 4d4：的中時、次のダイスに「的中時、次のRIにクイックを2得る」を付与 2d8：的中時、対象に火傷1を付与
	4	剣の流れ 斬撃：嫉妬 使用時：感情レベルが3以上ならスキル威力+2 3d4：的中時、火傷1を付与 3d4：的中時、火傷1を付与 2d8 2d8：的中時、[葬炎]

# 「南部セブン協会6課フィクサーの人格」

人格  
No.

31

HP	112	SAN	52	速度	1d8	斬撃	弱点	貫通	普通	打撃	抵抗	弾丸	×
----	-----	-----	----	----	-----	----	----	----	----	----	----	----	---

パッシブ	名称	五感
	発動条件	暴食x4 共鳴
	効果	マッチ進行時、暴食共鳴数4ごとに対象のダイス威力が1減少

戦術	0	ガード 防御：暴食 8d2
	1	リポスト 貫通：暴食 マッチ勝利時：破裂2を付与 3d4 3d6：マッチ勝利的中時、次のRに麻痺2を付与
	2	フレッシュ 貫通：憂鬱 対象の破裂5ごとに破裂爆発ダメージ量+2 7d2：的中時、[破裂爆発]。破裂を2消費
	3	アン・ガルド 打撃：嫉妬 マッチ開始時：対象の破裂4ごとにマッチ威力+1（最大2） 4d4 3d5：的中時、破裂2を付与
	4	ムリネ 打撃：怠惰 2d9：的中時、最後のダイスで付与するデバフ量+2 2d9 2d9：的中時、打撃脆弱1と破裂1を付与

# 「南部セブン協会5課フィクサーの人格」

人格  
No.

32

HP	123	SAN	50	速度	1d8	斬撃	弱点	貫通	抵抗	打撃	普通	弾丸	×
----	-----	-----	----	----	-----	----	----	----	----	----	----	----	---

パッシブ	名称	弱点把握
	発動条件	暴食x2 共鳴
	効果	一方攻撃時、対象の弱点属性で攻撃するなら破裂付与量+1

戦術	0	退避 回避：暴食 8d2：回避成功時、破裂1を付与
	1	リボスト 貫通：暴食 マッチ勝利時：破裂2を付与 3d4 3d6：マッチ勝利的中時、次のRに麻痺2を付与
	2	スラッシュ 斬撃：傲慢 マッチ勝利時：対象の破裂2ごとにダメージ量+1（最大4） 3d5：的中時、破裂2を付与
	3	アンガジェマン 斬撃：怠惰 マッチ開始時：対象のマッチ威力-1 5d2：的中時、破裂1を付与 5d2：的中時、破裂2を付与
	4	アルト 斬撃：色欲 マッチ開始時：対象のマッチ威力-1。対象の破裂が7以上なら自分のマッチ威力+1 5d2：的中時、[破裂爆発]。破裂を4消費 5d2 5d2：マッチ勝利的中時、次のRに弱点分析1を付与

# 「南部セブン協会4課フィクサーの人格」

人格  
No.

33

HP	130	SAN	45	速度	1d7+1	斬撃	弱点	貫通	抵抗	打撃	普通	弾丸	×
----	-----	-----	----	----	-------	----	----	----	----	----	----	----	---

パッシブ	名称	予測分析
	発動条件	暴食x3 保有
	効果	攻撃前、対象の弱点または脆弱属性で攻撃するなら[武装解放]

戦術	0	前へ出よう 斬撃反撃：性欲 5d2：的中時、破裂1を付与 5d2：的中時、破裂1を付与
	1	リボスト 貫通：暴食 使用時：武装2を得る マッチ勝利時：破裂1を付与 3d4 3d6：マッチ勝利的中時、次のRに麻痺1を付与
	2	プロファイリング 斬撃：憂鬱 マッチ勝利時：対象に破裂2を付与 4d3 4d3 4d3：的中時、[破裂爆発]。破裂を5消費。対象の破裂が7以上なら弱点分析1を付与
	3	ディソリューション 貫通：嫉妬 使用時：武装2を得る マッチ勝利時：破裂3を付与 7d2：的中時、破裂2を付与。対象の破裂3ごとに固定ダメージ2を与える（最大10）
	4	アルト 斬撃：暴食 使用時：対象の破裂3ごとにダメージ量+1（最大3） マッチ勝利時：破裂2を付与 2d9 2d9：的中時、破裂1を付与 5d2+2：的中時、[破裂爆発]。破裂を4消費



# 「北部デューヴィチ協会4課フィクサーの人格」

人格  
No.

34

HP	130	SAN	57	速度	1d3+3	斬撃	普通	貫通	抵抗	打撃	弱点	弾丸	×
----	-----	-----	----	----	-------	----	----	----	----	----	----	----	---

パッシブ	名称	迅速配達
	発動条件	暴食x4 保有
	常時発動	舞台開始時、デリバリーキャリアが0の状態を開始する。戦線離脱時、ランダムな味方2名にマッチ威力増加1を付与
	効果	戦闘開始時、速度が6以上ならバリアをデリバリーキャリアの数x2だけ得る（最大30）

戦術	0	戦略的休憩福祉モード 斬撃反撃：暴食 R終了時：[戦線離脱]。現在のデリバリーキャリアの数を0にする（戦闘中に1回） 2d10
	1	デリバリーキャリア-崩壊ナイフ 斬撃：色欲 自分のデリバリーキャリア10ごとにスキルd値+1 使用時：対象の破裂が15以上なら破裂爆発で破裂を消費しない 2d9：的中時、デリバリーキャリア2を得る。自分のデリバリーキャリアが15未満ならデリバリーキャリアを追加で1得る 2d9：的中時、[破裂爆発]。破裂を3消費
	2	デリバリーキャリア-突破ガジェット 斬撃：暴食 自分のデリバリーキャリア10ごとにスキルd値+1 使用時：対象の破裂が15以上ならスキル威力+1 2d7：的中時、破裂2を付与 2d7：的中時、破裂2を付与 4d3：的中時、デリバリーキャリア3と次のRにクイック2を得る。 自分のデリバリーキャリアが15未満ならデリバリーキャリアを追加で1得る
	3	デリバリーキャリア-ガジェット射出 斬撃：憤怒 自分のデリバリーキャリア4ごとにダメージ量+1（最大10） 自分のデリバリーキャリア10ごとにスキルd数+1

		<p>5d2</p> <p>5d2：的中時、破裂3を付与。次のRにクイック1を得る。自分のデリバリーキャリアが15以上ならクイックを追加で1得る</p> <p>4d4：的中時、対象の破裂5ごとに脆弱1を付与（最大3）</p>
	4	<p>デリバリーキャリア-配達補助 斬撃：暴食</p> <p>自分のデリバリーキャリア4ごとにダメージ量+1（最大10）</p> <p>自分のデリバリーキャリア10ごとにスキルd値+1</p> <p>使用時：対象の破裂が15以上なら[破裂爆発]で破裂を消費しない</p> <p>3d5：的中時、自分のデリバリーキャリア3ごとに破裂1を付与</p> <p>3d5</p> <p>4d3：的中時、[破裂爆発]。破裂を5消費。デリバリーキャリアが15以上なら破裂爆発ダメージ量+5。敵討伐時、次のRにクイック2を得る</p>
固有		<p>[デリバリーキャリア] 最大99 中立バフ</p> <p>R開始時に3得る</p>
		<p>10以上ならクイック2を得る</p> <p>20以上ならマッチ威力増加1、斬撃ダメージ量増加2を得る</p> <p>30以上ならデリバリーキャリアの数だけ固定ダメージを受ける（バリア貫通）</p>

# 「南部ディエテ協会4課フィクサーの人格」

人格  
No.

35

HP	130	SAN	50	速度	1d5+2	斬撃	普通	貫通	弱点	打撃	抵抗	弾丸	×
----	-----	-----	----	----	-------	----	----	----	----	----	----	----	---

パッシブ	名称	知識の伝道
	発動条件	憂鬱x4 共鳴
	常時発動	探求した知識1を得る
	効果	打撃保護2、バリア15を得る

戦術	0	探求没入 防御：怠惰 使用時：探求した知識の数x5だけバリアを得る 1d10
		知識消耗 打撃：憂鬱 このスキルが捨てられるとバリアを10、挑発値5を得る 使用時：ランダムなスキルを1つ捨てる 2d4 2d5 2d5
	2	無知を明かさん 打撃：暴食 このスキルが捨てられると打撃ダメージ量増加2を得る 使用時：ランダムなスキルを1つ捨てる。探求した知識が2以上なら スキル威力+2 2d8：的中時、沈潜3を付与 2d8 2d8
		知識の加護 打撃：嫉妬 このスキルが捨てられるとバリア15を得る 使用時：ランダムなスキルを1つ捨てる。探求した知識が3以上なら スキルd数が1増加し挑発値5を得る 1d10：的中時、沈潜1を付与 1d10：的中時、沈潜1を付与 1d10：的中時、沈潜1を付与 1d10：的中時、沈潜1を付与
	3	

	4	<p>苦痛に満ちた啓蒙 打撃：怠惰</p> <p>このスキルが捨てられるとパワーを1、バリア10を得る</p> <p>使用時：ランダムなスキルを1つ捨てる。探求した知識が3以上ならパワーを2得る</p> <p>2d9：的中時、沈潜1を付与</p> <p>2d9：的中時、沈潜1を付与</p> <p>2d9：的中時、沈潜1を付与</p> <p>2d9：的中時、沈潜1を付与</p>
固有		<p>[探求した知識] 中立バフ</p> <p>数値が最後に捨てられたスキルのランクに変動する。ディエーチ協会フィクサーの特定スキル威力上昇</p>

# 「南部ウーフィ協会4課フィクサーの人格」

人格  
No.

36

HP	130	SAN	50	速度	1d3+3	斬撃	抵抗	貫通	弱点	打撃	普通	弾丸	×
----	-----	-----	----	----	-------	----	----	----	----	----	----	----	---

パッシブ	名称	嚴重な立会い
	発動条件	嫉妬x3 保有
	効果	対象の振動4ごとにダメージ量+1（最大3）

戦術	0	妨害禁止 防御：傲慢 2d10：守備時、振動4を付与
	1	履行勧告 斬撃：嫉妬 対象の振動が3以上ならスキル威力+1 2d8 2d8：的中時、振動3を付与
	2	第一警告 斬撃：傲慢 対象の振動が6以上ならスキル威力+1 4d4：的中時、振動2を付与 4d4：的中時、振動2を付与
	3	最終警告 貫通：憂鬱 対象の振動6ごとにスキル威力+1（最大2） 2d10：的中時、振動2を付与 2d10：的中時、[振動爆発]。振動を5消費
	4	適法執行 貫通：傲慢 対象の振動6ごとにスキル威力+1（最大3） 2d10：的中時、振動1を付与 2d10：的中時、振動1を付与 4d4：的中時、対象の振動が20以上なら振動-崩壊へ[振幅変換]

# 「バラのスパナ工房Aの人格」

人格  
No.

37

HP	120	SAN	55	速度	1d8	斬撃	抵抗	貫通	弱点	打撃	普通	弾丸	×
----	-----	-----	----	----	-----	----	----	----	----	----	----	----	---

パッシブ	名称	鋸刃稼働
	発動条件	暴食x2 共鳴
	効果	対象が振動状態ならスキルで付与する破裂+1

戦術	0	稼働開始 防御：暴食 使用時：充電3を得る。次のRから振動同化1を得る 7d2
	1	エンジン始動 斬撃：暴食 使用時：充電4を得る 2d7：的中時、振動1を付与 2d8：的中時、破裂1を付与し、共振2を得る
	2	チェーン潤滑 斬撃：嫉妬 使用時：充電3を得る 6d2+1：的中時、振動2と破裂1を付与
	3	共振稼働 斬撃：傲慢 使用時：充電2、共振4を得る 2d9 2d9：的中時、[振動爆発]。振動を4消費
	4	切り刻む 斬撃：怠惰 使用時：充電を3ずつ消費し対象に破裂1を付与（最大5回） 5d2：的中時、[破裂爆発]。破裂を2消費 5d2：的中時、[破裂爆発]。破裂を2消費 2d9：的中時、対象の振動が5以上なら破裂3を付与

# 「バラのスパナ工房Bの人格」

人格  
No.

38

HP	120	SAN	55	速度	3d2	斬撃	普通	貫通	弱点	打撃	抵抗	弾丸	×
----	-----	-----	----	----	-----	----	----	----	----	----	----	----	---

パッシブ	名称	振動加速
	発動条件	憂鬱x3 保有
	効果	戦闘開始時に充電を3消費して対象に攻撃が連続で4回の中した時、対象に振動3を付与する。既に振動が付与されているなら[振動爆発] 振動を3消費し、次のRにパワー2を得る

戦術	0	<p>余熱 防御：怠惰</p> <p>使用時：充電3を得る。次のRから振動同化1を得る 7d2</p>
	1	<p>エンジン始動 打撃：憂鬱</p> <p>使用時：充電4を得る 2d9：的中時、振動3を付与し共振2を得る</p>
	2	<p>振動増幅 打撃：傲慢</p> <p>使用時：充電2を得る 6d2 6d2：的中時、対象の振動が5以上なら次のRに虚弱1を付与</p>
	3	<p>振動圧着 打撃：嫉妬</p> <p>5d2：的中時、対象の振動5ごとに次のRにクイック1を得る（最大2） 5d2：的中時、対象の振動5ごとに共振1を得る（最大5）</p>
	4	<p>仕上げの加速 打撃：怠惰</p> <p>対象の振動が10以上ならスキル威力+2 2d9：的中時、対象の振動3ごとに固定ダメージ1（最大5） 2d9：的中時、対象の振動3ごとに固定ダメージ1（最大5） 2d9：的中時、対象の振動3ごとに固定ダメージ1（最大5） 1d25：的中時、[振動爆発]。振動を5消費。充電を全て消費して消費した充電の数x2だけ追加でSANダメージを与える</p>

# 「ロジック・アトリエ所属フィクサーの人格」

人格  
No.

39

HP	120	SAN	55	速度	1d7	斬撃	弱点	貫通	抵抗	打撃	普通	弾丸	6
----	-----	-----	----	----	-----	----	----	----	----	----	----	----	---

パッシブ	名称	弾丸補給
	発動条件	傲慢x5 保有
	効果	スキルを1つ捨てる度に弾丸を1回復

戦術	0	無限大の弾丸 防御：傲慢 戦闘開始時：ランダムなスキルを2つ捨てる 8d2：守備時、弾丸2回復
	1	ドルターニャ 貫通：傲慢 このスキルが捨てられたなら破裂付与数+1 使用時：ランダムなスキルを2つ捨てる 2d9：銃撃。的中時、弾丸を1消費し破裂2を付与 3d4：銃撃。的中時、弾丸を1消費し破裂2を付与
	2	シェルボストン 打撃：嫉妬 このスキルが捨てられたなら破裂付与数+1 使用時：ランダムなスキルを2つ捨てる 8d2：銃撃。的中時、弾丸を1消費し[破裂爆発]。破裂を3消費
	3	ロジック・アトリエ 貫通：憤怒 このスキルが捨てられたならパワー1を得る 使用時：前のRで捨てたスキルの数だけスキル威力増加（最大3）。 ランダムなスキルを1つ捨てる 2d7：銃撃。的中時、弾丸を1消費し破裂2を付与 2d7：銃撃。的中時、弾丸を1消費し破裂2を付与 6d3：銃撃。的中時、弾丸を1消費し次のRに破裂脆弱3を付与
	4	一弾集中 貫通：傲慢 使用時：ランダムなスキルを3つ捨てる。前のRで捨てたスキルの数だけスキル威力増加（最大3） 25-1d20：銃撃。的中時、弾丸を2消費し[破裂爆発]。破裂を10消費。前のRで捨てたスキルの数x2だけ破裂消費量減少



# 「ワザリングハイツバトルーの人格」

人格  
No.

40

HP	120	SAN	50	速度	1d8	斬撃	普通	貫通	抵抗	打撃	弱点	弾丸	×
----	-----	-----	----	----	-----	----	----	----	----	----	----	----	---

パッシブ	名称	バトルー式対応
	発動条件	憂鬱x3 保有
	効果	マッチ勝利時、沈潜3を付与

戦術	0	防御 防御：憤怒 このスキルが使われなかったらSANを10回復 2d9
	1	掃除開始 斬撃：憂鬱 2d8 2d8：的中時、沈潜3を付与。最大値的中時、次のRに束縛4を付与
	2	押収 打撃：傲慢 戦闘開始時：両隣の味方のSANを8回復 4d4：的中時、次のRに麻痺2を付与 3d5：的中時、沈潜1を付与
	3	招かざる客の出迎え 打撃：色欲 マッチ勝利時：次のRにd値強化1を得る マッチ敗北時：沈潜5を得る 2d9+1：的中時、沈潜5を付与 2d9+1
	4	接客道二式 拘束 打撃：憤怒 使用時：対象の沈潜5ごとに、スキル威力+1（最大2） 2d7：的中時、次のRに束縛1と脆弱1を付与 2d7：的中時、次のRに束縛1と脆弱1を付与 2d8：的中時、対象の沈潜が8以上ならこのダイスを再使用（最大1回）。最大値的中時、沈潜6を付与

# 「エドガー家バトラーの人格」

人格  
No.

41

HP	114	SAN	55	速度	3d2+1	斬撃	弱点	貫通	抵抗	打撃	普通	弾丸	×
----	-----	-----	----	----	-------	----	----	----	----	----	----	----	---

パッシブ	名称	積もった埃を払う
	発動条件	憂鬱x5 保有
	効果	クリティカルの中時、付与するデバフが1増加

戦術	0	回避 回避：憂鬱 2d9：回避成功時、SANを5回復
	1	反らし打ち 打撃：傲慢 使用時：呼吸5を得る 2d9：的中時、次のRに沈潜2と脆弱1を付与
	2	阻止術 斬撃：嫉妬 使用時：対象より速度が高ければSANを5回復 5d2+2：的中時、次のRにクイック2を得る 5d2：的中時、次のRに麻痺1を付与
	3	動作制圧 斬撃：暴食 マッチ勝利時：対象より速度が高ければ斬撃脆弱2を付与 4d3：的中時、呼吸2を得る 4d3：的中時、呼吸2を得る 2d8+1：的中時、沈潜3と脆弱1を付与
	4	胴体束縛術 打撃：憂鬱 使用時：対象より速度が高ければ、マッチ威力+2 7d2+2：的中時、出血5を付与。次のRに脆弱1を付与

# 「マルテクラック事務所フィクサーの人格」

人格  
No.

42

HP	120	SAN	54	速度	2d3	斬撃	普通	貫通	弱点	打撃	抵抗	弾丸	×
----	-----	-----	----	----	-----	----	----	----	----	----	----	----	---

パッシブ	名称	義体モデル-L37
	発動条件	嫉妬x5 保有
	常時発動	充電を10消費するごとに電圧1を得る
	効果	R開始時に充電が8未満なら虚弱1を得て、9以上ならマッチ威力増加2を得る

戦術	0	充電 防御：嫉妬 使用時：充電4を得る 7d2 5d2
	1	40-S2稼働 斬撃：憤怒 使用時：充電を5消費しスキル威力+2 2d8：的中時、充電2を得る 2d8：的中時、充電2を得る
	2	銃の標識 打撃：嫉妬 使用時：充電が5以上10未満なら、充電が10になるまで、充電1を得てHPが4減少する 攻撃前：充電を10消費してスキル威力+3 4d3：的中時、充電を消費したなら脆弱2を付与 4d3：的中時、充電を消費したなら脆弱2を付与 4d4：的中時、次のRにHP回復量減少2を付与
	3	光電話 斬撃：憂鬱 電圧2ごとにスキル威力+1（最大3） 5d2 5d2 5d2+1：的中時、自分の電圧1ごとに充電3を得る（最大9） 5d2+1：的中時、自分の電圧の数だけ次のRに光電を付与（最大3）

	4	<p>40Y-3充電 打撃：傲慢</p> <p>4d2+2：的中時、5+電圧の数だけ充電を得る（最大9）</p> <p>4d3：的中時、5+電圧の数だけ充電を得る（最大9）</p> <p>4d3</p> <p>2d10：的中時、次のRに嫉妬脆弱1を付与。自分の電圧の数だけ追加付与（最大3）</p>
固有		<p>[光電] 最大3 デバフ</p> <p>[1R] 被ダメージ時、攻撃者の充電が光電の数だけ増加（スキルごとに1回）</p>

# 「牙狩事務所フィクサーの人格」

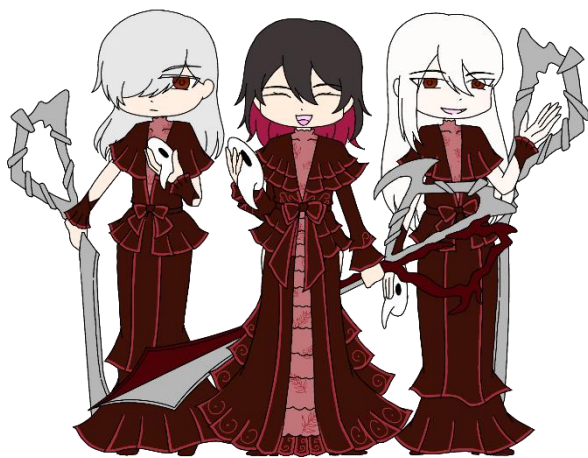
人格  
No.

43

HP	125	SAN	50	速度	1d4+1	斬撃	普通	貫通	弱点	打撃	抵抗	弾丸	×
----	-----	-----	----	----	-------	----	----	----	----	----	----	----	---

パッシブ	名称	過激な狩猟術
	発動条件	暴食x3 保有
	効果	攻撃の的中時、10%の確率で破裂3を付与

戦術	0	止血 防御：嫉妬 戦闘開始時：このRの間、出血が付与されない 7d2 5d2
	1	振り下ろす 打撃：暴食 対象の破裂が6以上ならダメージ量+2 5d2+2：的中時、破裂2と脆弱1を付与
	2	傷を扶る 打撃：嫉妬 対象の破裂が6以上ならスキル威力+1 4d3：的中時、破裂2を付与 4d3：的中時、HP回復量減少2を付与。[破裂爆発]。破裂を4消費
	3	骨を折る 打撃：傲慢 マッチ勝利時：破裂2を付与 3d5：対象が血鬼または血袋なら的中時、破裂10を付与 3d5+2：的中時、[破裂爆発]。破裂を10消費
	4	狂的な狩りのメ 打撃：憤怒 対象が血鬼または血袋ならスキルd値+2 使用時：対象の破裂が10以上ならこのスキルで与える[破裂爆発]で破裂を消費しない 4d4：的中時、破裂2と脆弱1を付与。[破裂爆発]。破裂を7消費 4d4：的中時、破裂3を付与。[破裂爆発]。破裂を7消費 4d4：的中時、[破裂爆発]。破裂を7消費



# 「炎拳事務所フィクサーの人格」

人格  
No.

44

HP	130	SAN	45	速度	3d2	斬撃	弱点	貫通	普通	打撃	抵抗	弾丸	×
----	-----	-----	----	----	-----	----	----	----	----	----	----	----	---

パッシブ	名称	12区特性工房燃料力
	発動条件	憤怒x3 共鳴
	常時発動	12区産燃料を100得て舞台開始。数値が50以下の間は12区産燃料が過熱燃料になる
	効果	対象の火傷3ごとにダメージ量+1（最大5）

戦術	0	姐さんの分がまだだ マッチ可能打撃反撃：憂鬱 戦闘開始時：12区産燃料100を得る 2d9：的中時、火傷2を付与
	1	火炎放射 打撃：色欲 2d8：的中時、火傷2を付与 2d8：的中時、12区産燃料を25消費し火傷4を付与
	2	過熱拳 打撃：色欲 マッチ開始時：対象が火傷状態ならマッチ威力+1。対象が血鬼または血袋ならさらに+1 6d2：的中時、火傷3を付与 6d2：的中時、火傷3を付与
	3	焼き尽くす 打撃：憤怒 対象の火傷が6以上ならスキル威力+1 12区産燃料を消費するとき、ダメージ量+1。過熱燃料状態なら代わりにダメージ量+3 3d7：的中時、火傷1を付与。12区産燃料を10消費し火傷が最も少ない敵2名へ火傷3を付与 2d10：的中時、火傷1を付与。12区産燃料を10消費し火傷が最も少ない敵2名へ火傷3を付与
	4	炎拳 打撃：憤怒 対象の火傷が8以上ならスキル威力+2

	<p>使用時：12区産燃料を最大25消費し消費した12区産燃料5ごとにダメージ量1増加。過熱燃料状態なら消費した燃料2ごとにダメージ量1増加（最大10）</p> <p>攻撃後：対象が死亡するかこのスキルで12区産燃料を消費したなら次のRに打撃ダメージ量増加2を得る</p> <p>2d9：的中時、12区産燃料を消費したなら火傷3を付与</p> <p>2d9：的中時、12区産燃料を消費したなら火傷3を付与</p> <p>2d10：的中時、12区産燃料を消費したなら[葬炎]</p>
固有	[12区産燃料]最大100 中立バフ
	<p>特定スキル使用時に燃料が消費される</p> <p>[過熱燃料]最大100 中立バフ</p> <p>過熱燃料状態で12区産燃料を消費時、代わりに過熱燃料が消費される。この燃料を消費時、12区産燃料が消費されたものと判定される</p>



# 「釣事務所フィクサーの人格」

人格  
No.

45

HP	110	SAN	47	速度	1d6+1	斬撃	普通	貫通	抵抗	打撃	弱点	弾丸	×
----	-----	-----	----	----	-------	----	----	----	----	----	----	----	---

パッシブ	名称	普及型生体装備
	発動条件	性欲x5 保有
	効果	敵討伐時、次のRにパワー1を得てSANを10回復

戦術	0	素早い 回避：傲慢 対象の出血が7以上ならスキル威力+2 7d2
	1	追跡 貫通：憤怒 自分のクイックが2以上ならスキル威力+1 2d7 2d7：的中時、次のRに出血1を付与
	2	滅多斬り 貫通：嫉妬 対象の出血が4以上ならダメージ量+2 5d2：的中時、HPを2回復 5d2：的中時、HPを2回復
	3	お先 貫通：性欲 使用時：次のRにクイック2を得る 4d2+1：的中時、次のRに出血1を付与 4d2+1：的中時、次のRに出血1を付与 3d4：的中時、自分が対象より速度が高い場合、自分と対象の速度差2ごとに出血1を付与（最大3）
	4	狂乱 貫通：傲慢 自分の速度が7以上ならスキル威力+2 対象の失ったHP10ごとにダメージ量+1（最大3） 2d7：的中時、対象の出血1ごとにSANを1回復（最大10） 2d7 2d9：的中時、次のRに出血1を付与 2d9：的中時、次のRに出血1を付与

# 「旧G社兵士の人格」

人格  
No.

46

HP	110	SAN	50	速度	1d6	斬撃	抵抗	貫通	弱点	打撃	普通	弾丸	×
----	-----	-----	----	----	-----	----	----	----	----	----	----	----	---

パッシブ	名称	因子コードG-3
	発動条件	暴食x5 保有
	効果	攻撃の的中時、HPが50%以下なら自分のHPを3回復する

戦術	0	反撃 斬撃反撃：色欲 6d2
	1	雑ぎ払う 斬撃：暴食 マッチ勝利時：ダメージ量+2 2d6：的中時、HPを4回復 2d7：的中時、破裂2を付与
	2	四肢切断 斬撃：怠惰 対象の破裂が5以上なら破裂爆発ダメージ量+5 7d2：的中時、[破裂爆発]。破裂を3消費。 マッチ勝利の的中時、HPを5回復
	3	引き裂く 斬撃：暴食 対象の破裂が5以上ならスキル威力+1 2d8：的中時、破裂2を付与 2d5：的中時、破裂2を付与 2d8：的中時、次のRにHP回復量増加2を得る
	4	内臓抉り 斬撃：色欲 対象の破裂が5以上ならスキル威力+1 2d7：的中時、[破裂爆発]。破裂を3消費 2d7：的中時、[破裂爆発]。破裂を5消費 2d7：的中時、[破裂爆発]。破裂を7消費 2d9：的中時、与えたダメージ量だけHPを回復（最大20）

# 「旧G社部長の人格」

人格  
No.

47

HP	120	SAN	50	速度	4d2	斬撃	弱点	貫通	抵抗	打撃	普通	弾丸	×
----	-----	-----	----	----	-----	----	----	----	----	----	----	----	---

パッシブ	名称	士気高揚
	発動条件	怠惰x2 共鳴
	効果	次のRにて、現在自分の両隣にいる味方にクイック3を付与

戦術	0	覚悟 防御：怠惰 5d2：守備時、次のRにダメージ量増加1を得る
	1	響かせる 貫通：憤怒 2d9：的中時、沈潜4を付与
	2	攻撃命令 打撃：暴食 使用時：後方の味方1名にパワー1を付与 3d5：的中時、後方の味方1名にダメージ量増加2を付与
	3	防御命令 打撃：怠惰 使用時：後方の味方1名に保護2を付与 2d10：的中時、後方の味方1名に混乱保護3を付与
	4	波動 打撃：憂鬱 戦闘開始時：後方の味方3名にダメージ量増加2と沈潜3を付与 2d9+6：的中時、沈潜5を付与



# 「黒獣-卵の人格」

人格  
No.

48

HP	122	SAN	50	速度	3d2+1	斬撃	抵抗	貫通	普通	打撃	弱点	弾丸	×
----	-----	-----	----	----	-------	----	----	----	----	----	----	----	---

パッシブ	名称	黒獣化【卵】
	発動条件	暴食x3 保有
	効果	自分に脚力【卵】があるかつ、対象に呪殺【迅速】があるならHPダメージ量+3

戦術	0	部分黒獣化 マッチ可能斬撃反撃：暴食 自分の速度が対象より高いならスキル威力+1 使用時：脚力【卵】3を得る 2d9：的中時、破裂2を付与
	1	瞬歩 斬撃：怠惰 使用時：対象の破裂が4以上ならスキルd値+1 2d8：的中時、破裂1を付与 2d7：的中時、破裂1を付与。自分の速度が10以上ならこのダイスを再使用（最大1回）
	2	刺殺 斬撃：暴食 自分の速度が対象より3以上高ければスキルd値+1 一方攻撃時：破裂2を付与 3d5：的中時、次のRにクイック1を得る 4d4：的中時、[破裂爆発]。破裂を4消費。自分の速度が10以上なら破裂爆発ダメージ量+4
	3	暗撃 斬撃：暴食 使用時：対象に呪殺【迅速】があるならこのスキルの破裂付与数+1 4d3：的中時、破裂2を付与 4d3：的中時、破裂1を付与 2d9：的中時、破裂1を付与
	4	刻呪殺剣 斬撃：憂鬱 自分の速度が対象より高いなら、(対象との速度差x対象の破裂数) 5ごとにダメージ量+1（最大5） 使用時：対象の破裂が15以上ならスキル威力+2

	<p>攻撃後：脚力【卯】3を得る</p> <p>一方攻撃時：破裂2を付与</p> <p>2d9+2：的中時、破裂1と呪殺【迅速】3を付与</p> <p>2d9+2：的中時、破裂1を付与</p> <p>2d10+2：的中時、[破裂爆発]。破裂を4消費。</p> <p>自分の速度が10以上ならこのダイスを再使用（最大1回）</p> <p>再使用中時、呪殺【迅速】3を付与</p>
固有	<p>[呪殺【迅速】]最大3 デバフ</p> <p>速度が10以上の対象からの破裂爆発時に、破裂が消費される代わりに、呪殺【迅速】が1減少。数値が0になる時破裂の数だけ暴食ダメージを受けて消滅</p> <p>この効果は更新されない</p> <hr/> <p>[脚力【卯】]最大3 バフ</p> <p>R終了時、次のRにクイック5を得る</p> <p>R終了時1減少</p>

# 「黒獣-巳の人格」

人格  
No.

49

HP	125	SAN	50	速度	2d3+1	斬撃	抵抗	貫通	普通	打撃	弱点	弾丸	×
----	-----	-----	----	----	-------	----	----	----	----	----	----	----	---

パッシブ	名称	黒獣化[巳]
	発動条件	暴食x3 保有
	効果	対象に呪殺【毒】があるなら、自分の巳腕1ごとにダメージ量+1（最大3）

戦術	0	反蹴 マッチ可能防御：暴食 戦闘開始時：次のRに巳腕3を得る 8d2
	1	巳閃 斬撃：傲慢 使用時：自分の呼吸と対象の破裂の合計が10以上ならスキルd値+1 2d7：的中時、破裂1を付与 2d7：的中時、破裂1を付与。クリティカルの中時、自分に巳腕があれば破裂3を付与
	2	巳嚙腕 斬撃：暴食 使用時：自分の呼吸と対象の破裂の合計が10以上ならスキルd値+1 マッチ勝利時：呼吸4を得て対象に破裂3を付与 3d4：的中時、破裂1を付与 3d4：的中時、破裂1を付与 2d8：的中時、呪殺【毒】を5付与 クリティカルの中時、[破裂爆発]。破裂を4消費
	3	変形伸腕 貫通：嫉妬 使用時：自分の呼吸と対象の破裂の合計10ごとにスキル威力+1（最大2） マッチ勝利時：呼吸3を得る 4d5：的中時、[破裂爆発]。破裂を2消費。クリティカルの中時、呼吸x5%の確率（最大50%）でこのダイスを1度だけ再使用。再使用中の時、巳腕1を得る
	4	絶命巳乱 斬撃：憂鬱 広域：対象3体 [広域乱射]

	<p>使用時：自分の呼吸と対象の破裂の合計が15以上ならスキルd値+1。已腕3を得る</p> <p>マッチ勝利時：全対象に破裂3を付与</p> <p>2d9：的中時、破裂3を付与</p> <p>2d9：的中時、破裂3を付与</p> <p>2d9：的中時、[破裂爆発]。破裂を2消費。クリティカルの中時、呼吸x5%の確率（最大50%）でこのダイスを再使用（最大2回）</p>
固有	<p>[呪殺【毒】]最大5 デバフ</p> <p>クリティカル攻撃で破裂爆発時にマッチ威力減少1を得て（1Rに3回）、呪殺【毒】を1減少</p> <p>呪殺【毒】が0になる時、破裂の数だけ暴食ダメージを受けて消滅 この効果は更新されない</p> <hr/> <p>[已腕]最大3 バフ</p> <p>スキル使用時、対象に破裂があるなら呼吸4を得る</p> <p>R終了時、次のRに呼吸3を得る</p> <p>R終了時1減少</p>



# 「黒獣-午の人格」

人格  
No.

50

HP	130	SAN	50	速度	3d2+1	斬撃	抵抗	貫通	弱点	打撃	普通	弾丸	×
----	-----	-----	----	----	-------	----	----	----	----	----	----	----	---

パッシブ	名称	黒獣化[午]
	発動条件	暴食x3 保有
	効果	下記の条件を満たした時、敵陣走破1を得る。 ・攻撃前に対象よりも速度が3以上高い時。 ・自分のスキルで振動爆発を3回以上発動。 ・脚力【午】を保有している状態でマッチ勝利

戦術	0	突撃準備 マッチ可能防御：暴食 戦闘開始時：脚力【午】3を得る 8d2
	1	切り伏せる 斬撃：怠惰 使用時：対象の破裂と振動が合計15以上ならスキル威力+1 マッチ勝利時：次のRに束縛2を付与 2d7 2d8：的中時、振動2と破裂1を付与
	2	馬陣粉碎 斬撃：暴食 対象の束縛の数だけダメージ量+1 自分の速度が対象より2以上高ければスキル威力+1 使用時：対象の破裂と振動が合計15以上ならスキル威力+1 2d13：的中時、[振動爆発][破裂爆発]。振動2と破裂2を消費
	3	月刀撃 斬撃：嫉妬 自分の速度が対象より高ければスキル威力+1 自分の敵陣走破の数だけダメージ量+1（最大4） 使用時：次のRにクイック2を得る 2d9+1：的中時、破裂2を付与 2d9+1：的中時、[振動爆発]。振動を2消費。 対象に呪殺がなければ脳震盪2を付与
	4	先鋒走破 打撃：暴食 自分の速度が対象の速度より高ければスキル威力+2

	<p>自分の敵陣走破の数だけダメージ量+1（最大5）</p> <p>使用時：次のRに脚力【午】3を得る。自分の敵陣走破が5以上ならこのスキルの全ダイスが破壊不能ダイスに変更される</p> <p>7d2：的中時、振動2と破裂2を付与</p> <p>7d2：的中時、次のRに束縛2を付与。自分の敵陣走破が3以上なら追加で1付与</p> <p>8d2：的中時、[振動爆発][破裂爆発]。振動2と破裂2を消費。自分の脚力【午】が2以上なら脳震盪2を付与</p>
固有	<p>[脚力【午】] 最大3 バフ</p> <p>R終了時、次のRにクイック3と挑発値8を得て数値を1減少</p> <p>攻撃前、振動を現在の脚力【午】の数だけメインターゲットに付与</p>
	<p>[敵陣走破] 最大5 バフ</p> <p>R開始時、1ごとにバリア3を得る</p> <p>最大値の場合、スキル威力+1</p> <p>被攻撃前、数値が3以上なら保護1を得る</p>
	<p>[脳震盪] 最大2 デバフ</p> <p>破裂爆発と振動爆発によるHPダメージ・SANダメージが4増加</p> <p>R終了時に1減少</p>

# 「黒獣-酉の人格」

人格  
No.

51

HP	120	SAN	55	速度	1d8	斬撃	抵抗	貫通	弱点	打撃	普通	弾丸	×
----	-----	-----	----	----	-----	----	----	----	----	----	----	----	---

パッシブ	名称	黒獣化[酉]
	発動条件	暴食x3 保有
	効果	減少HP15ごとにダメージ量増加1を得る（最大3）。 血炎と火傷を得ているなら、憤怒ダメージ量増加2と暴食ダメージ量増加1を得る

戦術	0	鶏窮則殺 マッチ可能斬撃反撃：暴食 使用時：次のRに血炎3を得る マッチ敗北時：対象と自分に火傷8を付与 2d8：的中時、火傷1を付与 2d8：的中時、破裂1を付与
	1	燃え上がる血の臭い 斬撃：色欲 2d7 2d7：的中時、破裂2を付与。過半数的中時、火傷3を付与 2d8：的中時、破裂2を付与。過半数的中時、火傷3を付与
	2	酔い暴れる 斬撃：暴食 使用時：対象の火傷と破裂の合計が15以上ならスキル威力+2 3d5： 的中時、[破裂爆発]。破裂を2消費 3d5：的中時、[破裂爆発]。破裂を2消費 2d9：過半数的中時、自分のHPが50%未満ならこのダイスを1度だけ再使用。再使用中時、このダイスで与えたダメージの半分だけ憤怒ダメージを追加で与える
	3	関の声をあげて 斬撃：憤怒 自分の減少HP10ごとにダメージ量+1（最大4） 使用時：対象の火傷と破裂の合計が15以上ならスキル威力+2 マッチ敗北時：対象と自分に火傷8を付与 2d12：過半数的中時、自分に血炎があるか、自分のHPが50%未満ならこのダイスを1度だけ再使用。再使用中時、火傷2と破裂1を付与。

		2d12：過半数的中時、自分に血炎があるか、自分のHPが50%未満ならこのダイスを1度だけ再使用。
	4	<p>血炎亂舞 斬撃：憤怒 広域：対象3体 [広域乱射] 自分の減少HP10ごとにダメージ量+1（最大4） 戦闘開始時：自分に血炎があるか、自分のHPが25%未満ならこのスキルの全ダイスが破壊不能ダイスになる 使用時：血炎1を得る マッチ敗北時：対象と自分に火傷8を付与 2d8 2d8：的中時、破裂2と火傷2を付与 2d8：的中時、破裂1と火傷1を付与 2d8+3：的中時、破裂1と火傷1を付与。 過半数的中時、烙印1を付与</p>
固有		<p>[血炎] 最大3 バフ 基本スキルで敵へ付与する火傷と破裂付与量+1 このバフを保有した状態で敵討伐時、SANを10回復、既に自分のSANが最大なら次のRにダメージ量増加2とクイック1を得る R終了時、数値が1減少</p>

# 「シー家私兵の人格」

人格  
No.

52

HP	115	SAN	50	速度	2d2+1	斬撃	弱点	貫通	普通	打撃	抵抗	弾丸	×
----	-----	-----	----	----	-------	----	----	----	----	----	----	----	---

パッシブ	名称	シー製充電回路
	発動条件	憂鬱x4 保有
	常時発動	戦闘中、充電を累計で10消費する度に電圧1を得る
	効果	R終了時、電圧が3以上なら次のRに脆弱4とダメージ量増加3を得る

戦術	0	充斧流-流れに合わせる 斬撃反撃：憂鬱 使用時：充電5を得る 7d2 7d2：的中時、破裂3を付与
	1	充斧流-割り砕く 斬撃：憂鬱 使用時：充電2を得る 7d2：的中時、破裂4を付与し充電2を得る
	2	充斧流-巻き砕く 斬撃：嫉妬 マッチ開始時：対象が破裂状態なら破裂3を付与 2d9：的中時、[破裂爆発]。破裂を5消費。自分の充電が10以上なら充電を3消費し破裂爆発で破裂を消費しない 2d9：的中時、[破裂爆発]。破裂を5消費。自分の充電が5以上なら充電を3消費し破裂爆発で破裂を消費しない
	3	充斧流-絡み付く 斬撃：憂鬱 使用時：充電5を得る 8d2：的中時、破裂1を付与し充電2を得る 8d2：的中時、破裂1を付与し充電2を得る
	4	充斧流-破砕 斬撃：暴食 使用時：充電を10消費しスキル威力+1 マッチ勝利時：破裂3を付与。充電を10消費しているなら追加で破裂2を付与 5d2+1：的中時、破裂2を付与 5d2+1：的中時、破裂2を付与 5d2+2：的中時、[破裂爆発]。破裂を5消費。電圧が3以上なら破裂爆発で破裂を消費しない

# 「シュエ家私兵の人格」

人格  
No.

53

HP	120	SAN	46	速度	1d7	斬撃	弱点	貫通	普通	打撃	抵抗	弾丸	×
----	-----	-----	----	----	-----	----	----	----	----	----	----	----	---

パッシブ	名称	その間の被害
	発動条件	暴食x3 共鳴
	効果	戦闘中にダメージを受けた時、そのRの間とダメージ量+3。マッチ勝利したなら追加で+2

戦術	0	追い立てる 斬撃反撃：暴食 5d2+2：的中時、次のRに出血2を付与
	1	受け斬り 斬撃：暴食 マッチ開始時：対象が出血で受けるダメージ量+3 2d8
	2	押し斬る 斬撃：怠惰 使用時：対象の出血が6以上ならマッチ威力+1 3d4+2：的中時、次のRに出血2を付与 3d4+2：的中時、次のRに出血2を付与
	3	波斬り 斬撃：憤怒 5d2 5d2：破壊不能ダイス。対象の出血3ごとにダメージ量+1（最大10） 6d2：的中時、次のRに出血3を付与 6d2
	4	馬出劫洗 斬撃：傲慢 使用時：対象の出血5ごとにスキル威力+1（最大2） 2d10：的中時、出血脆弱2を付与 5d2+3：破壊不能ダイス

# 「ワン家呪殺僧の人格」

54

HP	120	SAN	50	速度	1d6	斬撃	弱点	貫通	普通	打撃	抵抗	弾丸	×
パッシブ	名称	悪邪な気											
	発動条件	憤怒x3 共鳴											
	常時発動	マッチ敗北時、SANが5減少											
	効果	不吉なお札を付与する時、対象が既に不吉なお札を保有しているなら、代わりに対象が保有している不吉なお札を3消費し、脆弱2を付与											
戦術	0	符霊術-防御 防御：嫉妬 戦闘開始時：減少SAN2ごとにバリア1を得る（最大20） 11-1d6											
	1	符霊術-符撃 打撃：色欲 使用時：対象の破裂が4ごとにスキル威力+1（最大2） 8-1d4：的中時、破裂2と不吉なお札10を付与											
	2	符霊術-効力発動 打撃：傲慢 使用時：対象の破裂が4ごとにスキル威力+1（最大2） 11-1d5：的中時、破裂3と不吉なお札10を付与 11-1d5：的中時、対象の不吉なお札を2消費											
	3	符霊術-呪殺人形 打撃：暴食 戦闘開始時：減少したSAN 15ごとにスキル威力+1（最大2） 使用時：対象の破裂が4ごとにスキル威力+1（最大2） 12-1d6：的中時、破裂2を付与し対象の不吉なお札を5消費											
	4	符霊術-邪気爆発 打撃：憤怒 戦闘開始時：減少したSAN 15ごとにスキル威力+1（最大3） マッチ敗北時：スキル威力-9 攻撃後：士気低下状態ならSANを30回復 14-1d7：破壊不能ダイス。的中時、破裂3を付与 14-1d7：破壊不能ダイス。破壊されずの的中時、対象の不吉なお札を8消費											

# 「K社3級職員の人格」

人格  
No.

55

HP	125	SAN	45	速度	2d3	斬撃	弱点	貫通	抵抗	打撃	普通	弾丸	×
----	-----	-----	----	----	-----	----	----	----	----	----	----	----	---

パッシブ	名称	回復アンブル注入
	発動条件	暴食x3 共鳴
	効果	戦闘開始時、自分のHPを10回復

戦術	0	アンブル注入 防御：暴食 6d2+3：守備時、HPを8回復
	1	拳不者発見 打撃：傲慢 6d2：的中時、破裂3を付与
	2	崩壊刃 打撃：暴食 2d8：的中時、[破裂爆発]。破裂を2消費 2d8：的中時、[破裂爆発]。破裂を4消費
	3	出入り遮断 打撃：憂鬱 2d6 2d6：的中時、対象の破裂が10以上ならHPを5回復 2d7：的中時、対象の破裂が10以上ならHPを5回復 2d7：的中時、対象の破裂が10以上なら[破裂爆発]。破裂を3消費
	4	対象摘出 打撃：怠惰 現在HPが80%以上ならスキルd値+2 1d4+7 1d4+7：的中時、破裂3を付与



# 「LCCB係長Aの人格」

人格  
No.

56

HP	125	SAN	55	速度	1d6+1	斬撃	普通	貫通	弱点	打撃	抵抗	弾丸	×
----	-----	-----	----	----	-------	----	----	----	----	----	----	----	---

パッシブ	名称	ブリーチング
	発動条件	嫉妬x2 保有
	効果	守備スキルを使用している敵に与える破裂爆発ダメージ量+5

戦術	0	ガード 防御：傲慢 7d2 3d3
	1	シンプルな打撃 打撃：傲慢 2d8：的中時、破裂3を付与
	2	押し上げる 打撃：暴食 使用時：対象のHPが25%以下なら、スキル威力+2 3d5 2d9：的中時、破裂2を付与
	3	刺して割る 貫通：色欲 使用時：対象の破裂が10以上なら、スキル威力+2 2d7：的中時、破裂1を付与 2d6：的中時、破裂1を付与 2d5：的中時、破裂1を付与 2d4：的中時、破裂1を付与
	4	特攻制圧 打撃：嫉妬 対象がこのRでまだ攻撃でダメージを受けていないなら、スキル威力+2 5d2 7d2：的中時、[破裂爆発]。破裂を5消費

# 「LCCB係長Bの人格」

人格  
No.

57

HP	132	SAN	45	速度	2d3	斬撃	普通	貫通	弱点	打撃	抵抗	弾丸	13
----	-----	-----	----	----	-----	----	----	----	----	----	----	----	----

パッシブ	名称	弱点補足
	発動条件	暴食x3 共鳴
	効果	マッチ勝利時、[振動爆発]。振動を1消費

戦術	0	防御 防御：暴食 2d10
	1	押し付ける 打撃：暴食 使用時：次のRに挑発値4を得る 5d2：的中時、振動3を付与
	2	完璧な防御 防御：憤怒 8d2 8d2 2d5
	3	振動弾 打撃：憂鬱 4d3：的中時、虚弱1を付与 2d8：銃撃。的中時、弾丸を1消費し振動5を付与 2d8：銃撃。的中時、弾丸を1消費し振動5を付与
	4	制圧 打撃：傲慢 5d3：的中時、[振動爆発]。振動を3消費 2d9：銃撃。的中時、弾丸を1消費し破裂4を付与 2d9：銃撃。的中時、弾丸を1消費し破裂4を付与 2d9：銃撃。的中時、弾丸を1消費し脆弱3を付与

# 「LCCB係長Cの人格」

人格  
No.

58

HP	114	SAN	50	速度	2d3	斬撃	普通	貫通	抵抗	打撃	弱点	弾丸	7
----	-----	-----	----	----	-----	----	----	----	----	----	----	----	---

パッシブ	名称	作戦開始
	発動条件	暴食x2 保有
	効果	R終了時、呼吸が7以上あればSANを8回復

戦術	0	防御 防御：暴食 8d2
	1	押しのける 打撃：色欲 使用時：呼吸2を得る 2d8：的中時、呼吸2を得る
	2	タイミングを狙う 回避：嫉妬 2d9 2d7
	3	隠密作戦 打撃：暴食 自分の呼吸が7以上ならスキル威力+1 2d9：的中時、呼吸2を得る 5d2：クリティカルの中時、次のRにダメージ量減少3を付与
	4	発射 貫通：傲慢 使用時：呼吸4を得る 2d7：クリティカルの中時、呼吸2を得る 2d7：クリティカルの中時、呼吸2を得る 2d10：銃撃。的中時、弾丸を1消費し振動4と破裂4を付与。 クリティカルの中時、振動4と破裂4を付与

# 「N社大鍵の人格」

人格  
No.

59

HP	130	SAN	50	速度	1d4	斬撃	普通	貫通	抵抗	打撃	弱点	弾丸	×
----	-----	-----	----	----	-----	----	----	----	----	----	----	----	---

パッシブ	名称	執念の金錠
	発動条件	憤怒x3 共鳴
	効果	戦闘開始時、自分のHPが50%未満なら自分に付与されたデバフの内1つをランダムに除去

戦術	0	異端審判 貫通反撃：憤怒 5d2：的中時、N社の釘2を付与
	1	大釘打ち 貫通：傲慢 マッチ敗北時：次のRに狂信3を得る 3d3：的中時、次のRに出血2を付与 2d3：的中時、N社の釘1を付与 2d3
	2	狂的な浄化 打撃：怠惰 使用時：次のRに挑発値5を得る マッチ勝利時：狂信1を得る 4d3：的中時、麻痺2を付与 2d10
	3	罪を洗い流さん 打撃：傲慢 使用時：次のRに挑発値5を得る 3d4：的中時、N社の釘2を付与 2d9：的中時、出血2を付与
	4	異端抹殺 貫通：憤怒 使用時：対象にN社の釘があれば、スキル威力+1。対象が機械融和生命体ならばさらにスキル威力+3 3d4：的中時、N社の釘2を付与 3d7：的中時、対象のN社の釘1ごとにHPを2回復

# 「N社中鏈の人格」

人格  
No.

60

HP	110	SAN	55	速度	1d6	斬撃	抵抗	貫通	普通	打撃	弱点	弾丸	×
----	-----	-----	----	----	-----	----	----	----	----	----	----	----	---

パッシブ	名称	処断の歎び
	発動条件	性欲x2 保有
	効果	敵が死亡した時、次のRにパワー1とダメージ量増加1を得る。自分が対象を倒した時、追加で狂信を2得る(1Rに1回)

戦術	0	固い信心 防御：性欲 使用時：保護1を得る 8d2
	1	忠実な釘打ち 貫通：傲慢 2d7：的中時、次のRに出血1を付与 2d5：的中時、N社の釘1を付与
	2	団結 打撃：性欲 マッチ勝利時：SANが最も低い味方2名のSANが5回復し、それがN社狂信者であれば狂信2を付与 3d6 2d5
	3	治める金槌 打撃：怠惰 2d8：的中時、次のRに出血2を付与 2d7：的中時、N社の釘1を付与 2d4：対象の出血が5以上ならダメージ量+3
	4	鉄の断罪 打撃：憤怒 対象が機械融和生命体ならばさらにスキル威力+2 3d7 5d2 2d7：的中時、対象の出血を1回発動

# 「N社小鍵の人格」

人格  
No.

61

HP	110	SAN	50	速度	2d2+1	斬撃	抵抗	貫通	普通	打撃	弱点	弾丸	×
----	-----	-----	----	----	-------	----	----	----	----	----	----	----	---

パッシブ	名称	満ちゆく信仰
	発動条件	色欲x3 共鳴
	効果	自分に狂信があるならSANを5回復

戦術	0	固い信心 防御：色欲 使用時：保護1を得る 8d2
	1	釘打ち 貫通：傲慢 2d7：的中時、N社の釘2を付与 2d5
	2	異端審判 打撃：色欲 マッチ勝利時：次のRに狂信1を得る 3d6：マッチ勝利的中時、N社の釘1を付与 2d5：的中時、次のRに出血2を付与
	3	浄化！ 打撃：憂鬱 5d2+4：的中時、次のRに束縛2を付与
	4	断罪 打撃：憤怒 対象が機械融和生命体ならばさらにスキル威力+1 3d7 5d2 2d7：的中時、対象のN社の釘が5以上なら、次のRに束縛3を付与

# 「R社第四群ウサギチームの人格」

人格  
No.

62

HP	100	SAN	50	速度	2d3+1	斬撃	普通	貫通	抵抗	打撃	弱点	弾丸	13
----	-----	-----	----	----	-------	----	----	----	----	----	----	----	----

パッシブ	名称	草を食む準備
	発動条件	憤怒x3 共鳴
	効果	充電が5以上ならクイック1とパワー1を得る

戦術	0	迅速歩法 回避：憤怒 8d2：回避成功時、充電1を得る
	1	草食み 貫通：憤怒 2d9：銃撃。的中時、弾丸を1消費 2d9：銃撃。的中時、弾丸を1消費 2d5：的中時、充電3を得る
	2	刺激圧縮筋力 貫通：憤怒 使用時：充電が5以上なら充電を5消費し次のRにクイック2を得る 2d10：銃撃。的中時、弾丸を1消費 2d10：銃撃。的中時、弾丸を1消費 5d2：的中時、[破裂爆発]。破裂を3消費
	3	集中射撃 貫通：暴食 速度が7以上ならスキルd値+1 3d5：銃撃。的中時、弾丸を1消費し次のRに破裂2を付与 3d5：銃撃。的中時、弾丸を1消費し次のRに破裂2を付与 3d5：銃撃。的中時、弾丸を1消費し次のRに破裂2を付与 2d8
	4	迅速制圧 貫通：嫉妬 速度が7以上ならスキルd値+1 6d2：銃撃。的中時、弾丸を1消費し脆弱1を付与 6d2：銃撃。的中時、弾丸を1消費し脆弱1を付与 2d9：的中時、破裂1を付与 2d9：的中時、破裂2を付与 2d9：的中時、破裂3を付与

# 「R社第四群トナカイチームの人格」

人格  
No.

63

HP	115	SAN	60	速度	2d3	斬撃	弱点	貫通	普通	打撃	抵抗	弾丸	×
----	-----	-----	----	----	-----	----	----	----	----	----	----	----	---

パッシブ	名称	脳波充電収束角
	発動条件	憂鬱x3 共鳴
	効果	戦闘開始時、SANが15減少。憂鬱共鳴数3ごとに次のRにパワーを1得る

戦術	0	エネルギー凝集 防御：憂鬱 使用時：充電3を得る 7d2
	1	精神加撃 打撃：嫉妬 使用時：充電2を得る 3d4：的中時、充電2を得て沈潜1を付与 3d4：的中時、充電2を得て沈潜1を付与
	2	灼きつける 打撃：嫉妬 使用時：充電7を得る 7d2：的中時、沈潜3を付与
	3	エネルギー強打 打撃：暴食 使用時：自分のSANが50%以下ならダメージ量+3 2d9：的中時、充電1を得て沈潜2を付与 2d9：的中時、充電1を得て沈潜2を付与 4d3
	4	精神の鞭 打撃：憤怒 使用時：固定SANダメージ15を受けて充電を全て消費。充電が10未満で使用したなら敵味方識別不可になる 5d4：的中時、固定SANダメージ5を与える 5d4：的中時、固定SANダメージ5を与える 5d3：的中時、固定SANダメージ5を与える 5d2：的中時、固定SANダメージ5を与える



# 「R社第四群サイテームの人格」

人格  
No.

64

HP	135	SAN	45	速度	1d5	斬撃	抵抗	貫通	弱点	打撃	普通	弾丸	×
----	-----	-----	----	----	-----	----	----	----	----	----	----	----	---

パッシブ	名称	硬化外皮
	発動条件	嫉妬x3 共鳴
	効果	R終了時、次のRに充電5ごとに保護1を得る（最大3）

戦術	0	生体電流感応 防御：嫉妬 戦闘開始時：自分の充電の数だけバリアを得る 8d2
	1	重い衝突 打撃：嫉妬 自分の充電が10以上ならスキル威力+1 使用時：充電2を得る 5d2+1：的中時、充電2を得る
	2	機動訓練 打撃：憤怒 戦闘開始時：自分の充電3ごとに次のRに挑発値1を得る 2d6+4：的中時、充電1を得る 2d6+4：的中時、充電1を得る
	3	壊す 斬撃：憂鬱 自分の充電が10以上ならこのスキルの出血付与数+1 使用時：充電3を得る 2d8 2d8：的中時、次のRに出血1を付与 2d10：的中時、次のRに出血1を付与
	4	サイの突進 斬撃：色欲 使用時：充電が10以上ならスキル威力+2 7d2：的中時、次のRに出血1を付与。充電を2消費し、追加で1付与。 充電を3消費し、追加で1付与 7d2：的中時、次のRに出血1を付与。充電を2消費し、追加で1付与。 充電を3消費し、追加で1付与 5d2+2

# 「T社3級徴収職員の人格」

人格  
No.

65

HP	125	SAN	50	速度	2d2	斬撃	抵抗	貫通	弱点	打撃	普通	弾丸	×
----	-----	-----	----	----	-----	----	----	----	----	----	----	----	---

パッシブ	名称	ゴールデンタイム II
	発動条件	怠惰x5 保有
	常時発動	舞台開始時、時間貸与3を得る
	効果	R終了時にHPが最大HPの10~20%なら、体力を最大値の80%まで回復し、混乱状態を解除（最大1回）

戦術	0	時間貸与 防御：怠惰 戦闘開始時：時間貸与状態であれば時間貸与3を得る 2d10
	1	徴収準備 打撃：憤怒 使用時：振動4を得る 2d9+1：的中時、対象の振動が3以上なら振動3を付与。 過半数的中時、振動3を得る
	2	T社製時間捕縛機 貫通：色欲 使用時：振動2を得る 4d3：的中時、自分の振動を2消費し次のRに麻痺1振動2を付与 4d3：的中時、自分の振動を2消費し次のRに麻痺1振動2を付与
	3	そのまま止まってください。 貫通：怠惰 使用時：自分の振動が5以上ならマッチ威力+1 マッチ勝利時：自分の振動を2消費し、時間貸与1を得る 2d7+3 2d7+3：的中時、自分の振動を2消費し、次のRにマッチ威力減少1を付与。自分の振動が5以上なら、振動-鎖へ[振幅変換]
	4	強制徴収を執行します。 貫通：憤怒 使用時：対象の振動4につきスキル威力+1（最大3） 4d2+1：的中時、自分の振動を1消費し脆弱1を付与 4d2+1：的中時、自分の振動を1消費し振動2を付与 4d3：的中時、自分の振動を2消費し振動5を付与 4d4：的中時、自分の振動を2消費し[振動爆発]。振動を8消費。与えた振動ダメージが10以上ならこのダイスを再使用（最大1回）。再使用の中時、時間猶予1を付与

# 「T社2級徴収職員の人格」

人格  
No.

66

HP	120	SAN	50	速度	1d6	斬撃	抵抗	貫通	弱点	打撃	普通	弾丸	×
----	-----	-----	----	----	-----	----	----	----	----	----	----	----	---

パッシブ	名称	ゴールデンタイム I
	発動条件	怠惰x4 保有
	効果	HPが30以下かつ5以上ならHPを80%まで回復して混乱状態解除（最大1回）

戦術	0	時間貸与 防御：怠惰 戦闘開始時：時間貸与状態でなければ時間貸与3を得る 2d10
	1	徴収検問 打撃：憤怒 使用時：振動4を得る 2d8：的中時、振動2を付与 2d8：的中時、振動2を付与
	2	そこに止まるようお願いします。 打撃：色欲 自分の振動が6以上ならマッチd値+1 使用時：振動4を得る 4d3：的中時、次のRに束縛1を付与。自分の振動が6以上なら追加で振動4を付与 4d3：的中時、次のRに束縛1を付与。自分の振動が6以上なら追加で振動4を付与
	3	T社式制圧格闘 打撃：嫉妬 対象の振動2ごとにダメージ量+1（最大3） 使用時：自分の振動が8以上ならマッチ威力+1。自分の振動が15以上なら次のRにクイック3を得る 2d9 3d7：的中時、振動3を付与。自分の振動が6以上なら追加で束縛2を付与
	4	強制徴収を執行します。 打撃：怠惰 自分の振動5ごとにマッチ威力+1（最大2） 使用時：自分の振動3ごとにダメージ量+1（最大5）

攻撃後：自分の振動を全て消費

2d9+1：的中時、対象の振動が8以上なら次のRに束縛1を付与

2d9+1：的中時、対象の振動が8以上なら次のRに束縛1を付与

2d9+1：的中時、対象の振動が8以上なら次のRに束縛1を付与

2d9+1：的中時、自分の振動が4以上なら[振動爆発]。振動を2減少。

対象の振動が15以上なら振動-鎖に[振幅変換]し時間猶予1を付与

# 「W社2級整理要員の人格」

人格  
No.

67

HP	110	SAN	50	速度	2d3	斬撃	普通	貫通	抵抗	打撃	弱点	弾丸	×
----	-----	-----	----	----	-----	----	----	----	----	----	----	----	---

パッシブ	名称	次元切断
	発動条件	嫉妬x5 保有
	効果	攻撃的中時、(自分の充電の数) %の確率で固定ダメージ5を与える

戦術	0	プラズマ展開 防御：傲慢 戦闘開始時：充電力場3を得る 8d2
	1	エネルギー循環 貫通：傲慢 使用時：充電4を得る 2d7：的中時、充電1を得る 2d7：的中時、充電1を得る
	2	整理支援 貫通：嫉妬 使用時：自分の充電が10以上なら次のRに充電力場3を得る 6d2+1：的中時、破裂2を付与 6d2+2：的中時、充電2を得る
	3	エネルギー交流 貫通：憤怒 自分の充電8以上ならスキル威力+1 3d4：的中時、[破裂爆発]。破裂を2消費 3d4：的中時、[破裂爆発]。破裂を2消費 2d7：的中時、充電を3消費し、貫通脆弱2を付与
	4	充電力場展開 打撃：暴食 戦闘開始時：自分の充電が10以上なら充電を全て消費し、自分を含む現HPが最も低い味方2名に充電力場5を付与 5d2 5d2 7d2：的中時、破裂2を付与

# 「W社3級整理要員の人格」

人格  
No.

68

HP	120	SAN	50	速度	4d2	斬撃	普通	貫通	抵抗	打撃	弱点	弾丸	×
----	-----	-----	----	----	-----	----	----	----	----	----	----	----	---

パッシブ	名称	急速充電
	発動条件	憂鬱x3 共鳴
	効果	戦闘開始時、現在の憂鬱共鳴数だけ充電を得る

戦術	0	回避 回避：憂鬱 8d2：回避成功時、充電1を得る
	1	次元を裂く 斬撃：怠惰 使用時：充電2を得る 2d7+2：的中時、破裂2を付与。出目が7以上なら充電4を得る
	2	量子跳躍 貫通：憂鬱 自分の充電が10以上ならスキル威力+1 4d2：的中時、充電3を得る 4d2：的中時、充電3を得る 2d8：的中時、破裂4を付与
	3	エネルギー循環 貫通：性欲 使用時：充電を4消費して破裂付与数+3 2d9：的中時、[破裂爆発]。破裂を4消費 2d9：的中時、破裂1を付与
	4	空間切断 斬撃：嫉妬 使用時：充電をすべて消費する。充電の消費量が10以上ならスキル威力+5、10未満なら30HPダメージを受ける 2d5 2d5 2d5 2d5 2d5：的中時 脆弱3を付与し[破裂爆発]。破裂を3消費

# 「ロボットミ-E.G.O:狐雨の人格」

人格  
No.

69

HP	130	SAN	45	速度	1d7	斬撃	抵抗	貫通	普通	打撃	弱点	弾丸	×
----	-----	-----	----	----	-----	----	----	----	----	----	----	----	---

パッシブ	名称	泪の雨
	発動条件	嫉妬x3 保有
	効果	R開始時、沈潜の数だけ保護を得る（最大5） 被ダメージ時に次のRにてダメージ量増加1を得る（1Rに3回）

戦術	0	警告 貫通反撃：憤怒 15-2d6 15-2d6：的中時、沈潜5を付与
	1	ひりつく心 打撃：嫉妬 使用時：沈潜3を得る 10-1d8 10-1d8：的中時、沈潜2を付与
	2	棘の生えた追憶 打撃：暴食 マッチ勝利時：SANを8回復 14-1d10：的中時、沈潜2を付与 14-1d10：的中時、沈潜2を付与
	3	泥濘踏み 打撃：憂鬱 使用時：自分のSANが50%以下ならスキル威力+3 15-1d12：的中時、破裂1を付与 15-1d12：的中時、破裂1を付与 15-1d12：的中時、破裂1を付与 15-1d12：的中時、[破裂爆発]。破裂を5消費
	4	拡がれ！ 貫通：怠惰 使用時：沈潜8を得る 21-1d17：的中時、沈潜4を付与 21-1d17 21-1d17：的中時、[沈潜殺到]

# 「ロボミ-E.G.O:紅籍の人格」

人格  
No.

70

HP	120	SAN	55	速度	1d6	斬撃	抵抗	貫通	普通	打撃	弱点	弾丸	×
----	-----	-----	----	----	-----	----	----	----	----	----	----	----	---

パッシブ	名称	絡みつく呪いの札
	発動条件	暴食x2 共鳴
	効果	破裂爆発時に対象に次のRにて麻痺3を付与

戦術	0	札の壁 防御：暴食 使用時：呪いの札2を得る 8d2
	1	傷口浮彫 打撃：暴食 使用時：呪いの札1を得る 2d7 2d3：的中時 破裂2を付与
	2	増殖するお札 打撃：傲慢 使用時：呪いの札3を得る 2d7：的中時 破裂2を付与 2d7：的中時 破裂2を付与 3d7：的中時 破裂2を付与
	3	縛り付ける呪いの札 打撃：怠惰 1d9+10：的中時、呪いの札2を得る。最大値的中時、対象に束縛4と虚弱3を付与
	4	破裂符 貫通：色欲 5d2+2：的中時、自分の呪いの札が9以上なら、自分の呪いの札を対象に全て押し付ける 7d2：的中時、[破裂爆発]



# 「ロボットミ-E.G.O:たぶつきの人格」

人格  
No.

71

HP	130	SAN	40	速度	2d2	斬撃	抵抗	貫通	弱点	打撃	普通	弾丸	×
----	-----	-----	----	----	-----	----	----	----	----	----	----	----	---

パッシブ	名称	満ちる液体
	発動条件	暴食x3 保有
	常時発動	保有している高揚が5以上のとき、酔いに変換
	効果	攻撃スキルでダメージを与えられなかった場合、次のRにバリア15を得る

戦術	0	液体塞ぎ 防御：暴食 使用時：酔いが消滅する 8d2 2d6
	1	制圧液体 打撃：暴食 マッチ敗北時：振動3と破裂1を付与 2d7：的中時、振動3を付与
	2	爆発する液体 打撃：怠惰 使用時：高揚1を得る マッチ敗北時：振動1と破裂3を付与 6d2+3：的中時、[振動爆発]。振動を4消費
	3	揺れる液体 打撃：憂鬱 使用時：高揚を1得る マッチ敗北時：振動2と破裂2を付与 5d2：的中時、振動2を付与 5d2：的中時、振動2を付与
	4	腐食性粘液打撃 打撃：暴食 使用時：高揚1を得る マッチ敗北時：振動4と破裂4を付与 2d10+5：的中時、[振動爆発] [破裂爆発]。振動と破裂を6消費

固有	[高揚] 最大10 バフ R開始時、数値だけダメージ量増加1を得る（最大5） 酔いを持っている限り高揚は消滅し、得ることができない。
	[酔い] 最大10 デバフ 数値だけ被ダメージ量が減少 麻痺を数値だけ持ち越す

# 「ロボット-E.G.O:提灯の人格」

人格  
No.

72

HP	125	SAN	48	速度	1d5	斬撃	普通	貫通	抵抗	打撃	弱点	弾丸	×
----	-----	-----	----	----	-----	----	----	----	----	----	----	----	---

パッシブ	名称	ガツガツむしゃむしゃ
	発動条件	暴食x3 保有
	効果	自分に挑発値があるならマッチ威力+1

戦術	0	カチカチ鳴る歯 防御：暴食 使用時：対象の破裂が6以上ならスキル威力+3 8d2 2d6
	1	かみ砕く 斬撃：暴食 使用時：次のRに挑発値4を得る 2d7：的中時、破裂3を付与
	2	発光擬餌 斬撃：色欲 使用時：次のRに挑発値6を得る 3d5：的中時、破裂1を付与 2d8：的中時、破裂1を付与 2d8：的中時、破裂1を付与。対象の破裂が4以下なら追加で3付与
	3	ぐるぐるムシャムシャ 貫通：憂鬱 使用時：次のRに挑発値8を得る 2d6：的中時、破裂3を付与 2d7 2d7：的中時、HPを10回復。自分のHPが50%未満ならこのダイスを再使用（最大1回）
	4	捕食 貫通：暴食 使用時：SANを20減少（混乱にはならない）、自分が士気低下状態なら敵味方識別不可になる 2d7：的中時、破裂3を付与。HPを4+挑発値だけ回復 2d7：的中時、破裂3を付与。HPを4+挑発値だけ回復 2d7：的中時、破裂3を付与。HPを4+挑発値だけ回復 2d9：的中時、[破裂爆発]。破裂を7消費

# 「ロボトミ-E.G.O:後悔の人格」

人格  
No.

73

HP	110	SAN	50	速度	1d4+1	斬撃	普通	貫通	抵抗	打撃	弱点	弾丸	×
----	-----	-----	----	----	-------	----	----	----	----	----	----	----	---

パッシブ	名称	押し流された後悔
	発動条件	憤怒x6 保有
	効果	マッチ進行時、対象の保有したデバフが3つ以上なら対象のマッチ威力-1

戦術	0	積もらせるわだかまり 打撃反撃：憂鬱 使用時：振動5を得る 2d6 2d5
	1	締め付ける拘束具 打撃：怠惰 使用時：振動3を得る マッチ敗北時：振動3を得る 2d8：的中時、振動2を得て振動3を付与
	2	縛られた怒り 打撃：憂鬱 対象の振動が6以上ならマッチ威力+1 2d9：的中時、振動2を得る 2d9：的中時、次のRに打撃威力増加1を得る
	3	金属の響き 打撃：傲慢 戦闘開始時：自分の振動を5消費し広域指定人数1増加（最大1） 使用時：振動3を得る 2d7：的中時、次のRにダメージ量減少1を付与 2d9 2d9：的中時、振動5と麻痺1を付与
	4	解かれた暴力性 打撃：憤怒 戦闘開始時：自分の振動を5消費し広域指定人数1増加（最大2） 使用時：SANを20減少（混乱にはならない）自分が士気低下状態なら敵味方識別不可になる 2d10：的中時、[振動爆発] 2d10：的中時、[振動爆発] 2d10：的中時、[振動爆発]。振動を5消費

# 「ロボミ-E.G.O:魔弾の人格」

人格  
No.

74

HP	120	SAN	50	速度	1d6	斬撃	普通	貫通	抵抗	打撃	弱点	弾丸	×
----	-----	-----	----	----	-----	----	----	----	----	----	----	----	---

パッシブ	名称	射手のパイプ
	発動条件	傲慢x3 保有
	常時発動	魔弾が0の状態では開始
	効果	攻撃前、対象が黒炎状態なら火傷の数だけ呼吸を得る

戦術	0	魔弾の対価 防御：傲慢 使用時：魔弾1を得る 8d2
	1	着火 打撃：憤怒 2d8：的中時、次のRに黒炎1を付与 2d6：的中時、対象の黒炎の数だけ火傷を付与
	2	黒化 打撃：嫉妬 マッチ勝利時：対象の耐性がこのRの間逆転する 4d5：的中時、火傷3を付与
	3	魔弾起爆 打撃：傲慢 2d9：的中時、魔弾が4未満なら魔弾1を得て、次のRに魔弾の数だけ黒炎を付与 2d10：的中時、対象の黒炎の数だけ火傷を付与
	4	魔弾射撃 貫通：傲慢 攻撃前：魔弾1を得る 使用時：魔弾の数x5だけSANを減少、自分が士気低下状態に陥った場合このスキルは敵味方識別不可になる。現在の魔弾の数-1だけ広域指定人数増加（最大7） 攻撃後：魔弾の数が7なら0にする 15+1d4：的中時、魔弾の数だけ黒炎を付与

固有	[魔弾]最大7 中立バフ 特定スキル使用によって数値が変動
	[黒炎]最大7 デバフ R終了時、(数値x自分の火傷)だけ傲慢ダメージを受け、消滅

# 「ロボトミ-E.G.O: 厳粛な哀悼の人格」

人格  
No.

75

HP	112	SAN	50	速度	2d3	斬撃	弱点	貫通	抵抗	打撃	普通	弾丸	20
----	-----	-----	----	----	-----	----	----	----	----	----	----	----	----

パッシブ	名称	救いの手
	発動条件	傲慢x3 保有
	常時発動	自分の弾丸を生きた蝶・死んだ蝶へと[弾倉変換]
	効果	再装填時、次のRにクイック1を得る

戦術	0	棺より蝶が飛び来む 防御：傲慢 戦闘開始時：[再装填] 2d5
	1	静けさ 貫通：傲慢 マッチ勝利時：沈潜2を付与 2d7：銃撃。的中時、弾丸を1消費し蝶1を付与 2d7：銃撃。的中時、弾丸を1消費し蝶1を付与
	2	導く手 打撃：色欲 対象が混乱状態ならダメージ量+5 4d4：銃撃。的中時、弾丸を2消費 3d4：銃撃。的中時、弾丸を2消費 2d6：銃撃。的中時、弾丸を2消費
	3	安楽の中へ 貫通：憂鬱 自分の弾丸が10以上ならマッチ威力+1 マッチ勝利時：沈潜3を付与 攻撃後：憂鬱共鳴4以上なら[再装填] 5d3：銃撃。的中時、弾丸を5消費し蝶5を付与 2d9：銃撃。的中時、弾丸を1消費し蝶1を付与
	4	厳粛な哀悼 貫通：怠惰 自分の弾丸5ごとにスキル威力+1（最大4） マッチ勝利時：沈潜4を付与 攻撃後：[再装填] 2d8：銃撃。的中時、弾丸を1消費し蝶1を付与

	<p>2d8：銃撃。的中時、弾丸を6消費し蝶6を付与</p> <p>2d8：銃撃。的中時、弾丸を全て消費し、消費した数だけ蝶を付与</p> <p>3d4：的中時、対象の蝶の数だけ沈潜ダメージを与える</p>
固有	<p>[生きた蝶・死んだ蝶]</p> <p>自分の最大弾丸数を2つに分割し生きた蝶・死んだ蝶にする</p> <p>銃撃時、1d2を振り、1なら生きた蝶を、2なら死んだ蝶を消費する</p> <p>どちらか片方だけが残っている場合はそれを消費する</p> <p>消費することで特定戦術の能力が向上</p> <p>[生きた蝶]</p> <p>消費時、SANを1回復</p> <p>[死んだ蝶]</p> <p>消費時、対象のSANを1減少</p> <p>[蝶] 最大15 デバフ</p> <p>[1R] 生きた蝶・死んだ蝶の効果で消費された方の蝶が付与される</p> <p>[生きた蝶]</p> <p>被ダメージ時、攻撃者のSANを（生きた蝶/4）だけ回復（最低1）</p> <p>R終了時、次のRにて数値分死んだ蝶を得る</p> <p>[死んだ蝶]</p> <p>被ダメージ時、SANが0またはないなら、死んだ蝶1につき（沈潜/5）だけ憂鬱ダメージを受ける（最大15）</p>

「ロボットミ-E.G.O:涙で研ぎ澄まされた剣の人格」

人格  
No.

76

HP	125	SAN	50	速度	1d7	斬撃	普通	貫通	抵抗	打撃	弱点	弾丸	×
----	-----	-----	----	----	-----	----	----	----	----	----	----	----	---

パッシブ	名称	壊し、引き裂き、貫く
	発動条件	傲慢x3 保有
	効果	戦闘開始時、ランダムな自分以外の味方1名に加護1を付与し自分は守る剣1を得る。自分が士気低下状態または混乱状態なら、代わりにランダムな自分以外の味方1名に絶望1を付与し、自分は貫く剣1を得る

戦術	0	騎士の信条 マッチ可能防御：憂鬱 戦闘開始時：自分が守る剣状態ならバリア15を得る。自分が貫く剣状態なら次のRにダメージ量増加3を得る 2d10
	1	色褪せた信条 貫通：憂鬱 使用時：自分が守る剣状態ならマッチ威力+1 2d8：的中時、沈潜2を付与 2d8：的中時、沈潜1を付与。自分が貫く剣状態ならこのダイスを再使用（最大1回）
	2	悲痛の宿る剣 貫通：傲慢 使用時：自分が守る剣状態ならダメージ量減少3と保護2を得る 2d10：的中時、自分が貫く剣状態なら固定HPダメージ7を与える 2d10：的中時、自分が貫く剣状態なら固定HPダメージ7を与える
	3	涙で研ぎ澄まされた剣で 貫通：嫉妬 対象の沈潜6ごとにスキル威力+1（最大2） 使用時：自分が守る剣状態なら沈潜付与量+1 5d2+1：的中時、沈潜1を付与 5d2+2：的中時、沈潜1を付与 5d2+2：的中時、沈潜1を付与。自分が貫く剣状態なら[沈潜殺到]
	4	アルカナ・ピアース 貫通：傲慢 対象の沈潜6ごとにスキル威力+1（最大2）

	<p>使用時：自分が守る剣状態ならマッチ威力+2。貫く剣状態ならスキルd数-1</p> <p>攻撃後：自分のSANが25減少。自分が守る剣状態ならスキル1で対象を1度だけ一方攻撃</p> <p>22-2d10：的中時、沈潜3を付与</p> <p>22-2d10：的中時、沈潜2を付与</p> <p>22-2d10：的中時、沈潜1を付与。自分が貫く剣状態ならこのダイスを再使用（最大1回）</p>
固有	<p>[加護]最大1 バフ</p> <p>[1R] マッチ終了時、対象に沈潜2を付与。被ダメージ時、攻撃対象に沈潜1を付与（1Rに6回）</p>
	<p>[守る剣]最大1 バフ</p> <p>[1R] 戦闘開始時、経過R数x2だけ挑発値を得て、保護2を得る</p>
	<p>[絶望]最大1 バフ</p> <p>[1R] マッチ終了時、対象に次のRに恐慌3を付与。被ダメージ時、攻撃対象に次のRにて恐慌1を付与（1Rに6回）</p>
	<p>[貫く剣]最大1 バフ</p> <p>[1R] マッチ勝利時、全ダイスに「的中時、固定HPダメージ2を与える」を付与</p>



「ロボットミ-E.G.O:愛と憎悪の名の下にの人格」

人格  
No.

77

HP	110	SAN	50	速度	3d2	斬撃	弱点	貫通	普通	打撃	抵抗	弾丸	×
----	-----	-----	----	----	-----	----	----	----	----	----	----	----	---

パッシブ	名称	マジカルパワー
	発動条件	嫉妬x4 保有
	効果	戦闘開始時、マジカル・アルカナ1を得る。自分のSANが士気低下状態または混乱状態ならマジカル・アルカナを得ずにヒステリーを1得る

戦術	0	短期詠唱 マッチ可能防御：嫉妬 使用時：ヒステリー状態ならスキル威力+3 2d10
	1	愛で！ 打撃：憤怒 使用時：愛と憎悪4を得る 2d8：的中時、愛と憎悪1を得る 2d8：的中時、対象が味方なら対象のHPを2回復
	2	正義の名の下に！ 打撃：傲慢 使用時：愛と憎悪4ごとにダメージ量+1（最大3） 4d4：的中時、[破裂爆発]。破裂を3消費 3d5：的中時、対象が味方ならHPを2回復
	3	アルカナ・ビート 打撃：嫉妬 自分のマジカル・アルカナ1ごとにダメージ量+2 使用時：自分の愛と憎悪が15以上ならダメージ量+4 攻撃後：マジカル・アルカナ1を得る 4d3：破壊不能ダイス 4d3：破壊不能ダイス 2d10：破壊不能ダイス
	4	リバースド・ビート 打撃：嫉妬 広域：対象2体 このスキルはヒステリー状態でないなら戦術選択ダイスロールから除外される 自分のヒステリー1ごとにダメージ量+3 使用時：自分の愛と憎悪が15以上ならダメージ量+6

	<p>マッチ敗北時：スキル威力-15</p> <p>攻撃後：愛と憎悪を全て消費。SANを全回復</p> <p>20-3d4：破壊不能ダイス</p> <p>20-3d4：破壊不能ダイス</p> <p>20-3d4：破壊不能ダイス。破壊されずの中時、[破裂爆発]。破裂を3消費</p>
固有	<p>[マジカル・アルカナ]最大3 中立バフ</p> <p>攻撃的中時、破裂を数値-1だけ付与</p> <p>R終了時、数値が3ならSANを25%まで減少し消滅</p>
	<p>[ヒステリー]最大3 中立バフ</p> <p>敵味方識別不可になり全ての攻撃スキルが[広域乱射]になる</p> <p>味方に攻撃する時、ダメージ量-5</p> <p>攻撃的中時、破裂を数値-1だけ付与</p> <p>R終了時、SANが最大なら消滅</p>
	<p>[愛と憎悪]最大20 バフ</p> <p>特定スキルの能力が上昇</p>

# 「LCE E.G.O:提灯の人格」

人格  
No.

78

HP	125	SAN	50	速度	1d3+3	新撃	弱点	貫通	普通	打撃	抵抗	弾丸	×
----	-----	-----	----	----	-------	----	----	----	----	----	----	----	---

パッシブ	名称	妖精の粉
	発動条件	暴食x3 保有
	効果	死亡時、自分を最後に攻撃した対象へ破裂10を付与し、最も少ない属性の大罪資源4種を2つずつ得る。攻撃者が居ない場合、破裂が最も少ない敵1名に破裂10を付与

戦術	0	好餌 貫通反撃：暴食 戦闘開始時：好餌妖精3を得る 使用時：次のRに挑発値8を得る 2d10：的中時、破裂3を付与
	1	拡散する根 打撃：傲慢 使用時：次のRに挑発値2を得る 19-3d6：的中時、破裂4を付与しHPを1~8回復
	2	蚕食する幹 打撃：怠惰 使用時：次のRに挑発値4を得る マッチ敗北時：このスキルで付与する破裂付与数+1 2d9：破壊不能ダイス。的中時、破裂1を付与 2d9：破壊不能ダイス。的中時、破裂1を付与
	3	先立つ好餌 貫通：嫉妬 使用時：次のRに挑発値6を得る マッチ敗北時：このスキルで付与する破裂付与数+2 8d2：破壊不能ダイス。的中時、破裂3を付与
	4	露わになった深淵 打撃：暴食 自分の失ったHP10ごとに、与えるダメージ量が1増加 使用時：好餌妖精3を得て次のRに挑発値8を得る 攻撃後：自分の失ったHP3ごとにSANを1回復（最大30） 16-1d15：的中時、次のRに束縛2を付与 16-1d15：的中時、破裂1を付与

	16-1d15：的中時、[破裂爆発]。破裂を3消費
固有	<p>[好餌妖精]最大5 バフ 挑発値の上限を20にする</p> <p>R開始時、挑発値を10得る。自分が受けるダメージ量+5</p> <p>被ダメージ時、対象へ破裂1を付与、自分のHPが50%未満なら追加で破裂1を付与</p> <p>R終了時に1減少</p>

# 「LCE E.G.O:紅炎殺の人格」

人格  
No.

79

HP	129	SAN	50	速度	4d2	斬撃	弱点	貫通	普通	打撃	抵抗	弾丸	×
----	-----	-----	----	----	-----	----	----	----	----	----	----	----	---

パッシブ	名称	火取蛾
	発動条件	憤怒x3 保有
	効果	戦闘開始時、自分の失ったHPが30以上かつ火傷が8未満なら火傷4を得る。R終了時、自分の火傷が7以上なら次のRにダメージ量増加3を得る

戦術	0	<p>感応度共鳴 回避：憤怒</p> <p>使用時：自分の火傷が7以上なら火傷を5減少</p> <p>8d2：回避成功時、自分の火傷を2減少</p>
	1	<p>着火 打撃：怠惰</p> <p>使用時：自分の火傷が8以上ならこのスキルのダメージ量+2</p> <p>6d2：的中時、火傷2を付与し火傷4を得る</p> <p>4d3+2：的中時、自分の火傷が8以上なら火傷4を付与。火傷2を得る</p>
	2	<p>残熱 打撃：憤怒</p> <p>戦闘開始時：両隣の味方に自分の火傷の数だけ火傷を付与</p> <p>使用時：自分の火傷が8以上ならスキル威力+3</p> <p>2d10：マッチ勝利的中時、互いに火傷3を付与</p> <p>2d9+3：的中時、火傷3を付与</p>
	3	<p>E.G.O紅炎殺 展開 打撃：傲慢</p> <p>戦闘開始時：両隣の味方に自分の火傷の数+1だけ火傷を付与</p> <p>使用時：自分の火傷が8以上ならこのスキルのダメージ量と威力+1</p> <p>4d3+1：的中時、火傷2を付与</p> <p>4d3+2：的中時、火傷2を付与</p> <p>5d2+2：破壊不能ダイス。的中時、対象の火傷が10以上なら[葬炎]</p>
	4	<p>火に思い焦がれて 打撃：憤怒</p> <p>戦闘開始時：両隣の味方に自分の火傷の数+2だけ火傷を付与</p> <p>使用前：自分の火傷が15以上ならこのスキルを「紅炎殺 最大感応【劣化侵蝕】」として発動</p>

	<p>使用時：自分の火傷が8以上ならこのスキルのダメージ量と威力+2  2d10：的中時、火傷2を付与  2d10：的中時、火傷2を付与  2d10</p>
	<p>紅炎殺 最大感応【劣化侵蝕】 打撃：憤怒  攻撃後：死亡する  使用前：自分の失ったHP10ごとに広域指定人数+1（最大3）  使用時：このスキルを使用している間にHPが1になった場合、このRの間HPが1以下にならない。自分の火傷10ごとに、スキルのダメージと威力+1（最大6）  5d4：破壊不能ダイス。的中時、火傷2を付与  5d4：破壊不能ダイス。的中時、火傷2を付与  5d5：破壊不能ダイス。的中時、対象の火傷が8以上なら[葬炎]</p>

# 「N社E.G.O:ねばつき的人格」

人格  
No.

80

HP	124	SAN	55	速度	1d8	斬撃	弱点	貫通	抵抗	打撃	普通	弾丸	×
----	-----	-----	----	----	-----	----	----	----	----	----	----	----	---

パッシブ	名称	旨い肉片
	発動条件	暴食x3 保有
	効果	HPが50%以下の時、出血を持つ敵へ攻撃の中時、対象の出血1ごとにHPを1回復（最大10、戦闘ごとに1回発動）

戦術	0	差し込める陰 防御：暴食 使用時：対象に麻痺1を付与 10+1d6
	1	傷口穿ち 打撃：色欲 4d3 4d3：的中時、次のRに出血2を付与
	2	消化 打撃反撃：傲慢 5d4：的中時、対象の出血1ごとにHPを2回復。対象の出血を除去
	3	傷を舐める 打撃：色欲 使用時：対象が出血状態なら次のRに束縛1を付与 2d11：的中時、出血3を付与
	4	肉片を引きちぎる 打撃：暴食 使用時：対象の出血が3以上ならマッチ威力+1 5d2+2：的中時、次のRに出血1を付与 5d2+2 5d2+3：的中時、次のRにクイック1を得る





# 「N社E.G.O:凶弾の人格」

人格  
No.

81

HP	110	SAN	55	速度	1d7+1	斬撃	普通	貫通	抵抗	打撃	弱点	弾丸	×
----	-----	-----	----	----	-------	----	----	----	----	----	----	----	---

パッシブ	名称	躍進
	発動条件	傲慢x2 保有
	効果	敵討伐時、呼吸7を得る

戦術	0	再装填射撃 貫通反撃：色欲 使用時：呼吸5ごとにスキル威力+1（最大3） 8d2：クリティカルの中時、このダイスを再使用（最大1回）
	1	前方射撃 貫通：憤怒 使用時：引き裂かれた追憶2と呼吸3を得る 14-1d10：的中時、沈潜2を付与。クリティカルダメージ量+3
	2	後方射撃 貫通：色欲 対象の沈潜が6以上ならスキル威力+2 使用時：呼吸5を得る 14-1d9：クリティカルの中時、引き裂かれた追憶1を得る。クリティカルダメージ量+5
	3	割られ、分かれたる弾丸 貫通：傲慢 広域：対象2体 自分が士気低下状態または混乱状態なら敵味方識別不可になる 使用時：呼吸3を得る 15-1d7：このダイスはメインターゲットのみダメージを与える。敵討伐時、次のダイスのダメージ量+15 15-1d7：このダイスはサブターゲットのみダメージを与える。クリティカルダメージ量+7。的中時、沈潜4を付与
	4	追憶を砕く弾丸 貫通：傲慢 広域：対象5体 [広域乱射] 自分の引き裂かれた追憶1ごとにダメージ量+1 使用時：自分が士気低下状態または混乱状態なら敵味方識別不可になる 攻撃後：引き裂かれた追憶を全て消費 18-1d12：的中時、自分のSANが5減少し沈潜3を付与

	18-1d12：的中時、自分のSANが5減少し沈潜3を付与 18-1d12：的中時、自分のSANが5減少し沈潜3を付与 18-1d12：的中時、自分のSANが5減少し沈潜3を付与
固有	[引き裂かれた追憶]最大7 バフ 数値2ごとにクリティカルダメージ量+1（最大3）

# 「N社E.G.O:軽蔑、畏敬の人格」

人格  
No.

82

HP	120	SAN	50	速度	1d6+2	斬撃	普通	貫通	普通	打撃	普通	弾丸	×
----	-----	-----	----	----	-------	----	----	----	----	----	----	----	---

パッシブ	名称	付け加えられた軽蔑
	発動条件	性欲x7 保有
	効果	攻撃の中時、視線1を付与（1Rに2回）。被ダメージ時、攻撃者に視線1を付与（1Rに4回）

戦術	0	螺旋型曲場 防御：性欲 戦闘開始時：両隣の味方のSANを10減少させバリア10を付与 8d2
	1	軽蔑 貫通：性欲 対象の視線が3以上ならこのスキルで付与するデバフ量が2倍になる 2d9：的中時、出血2を付与 2d9：的中時、出血3を付与
	2	畏敬 打撃：怠惰 使用時：対象の出血が6以上ならスキル威力+1 7d2：的中時、次のRに脆弱2を付与 7d2+2：的中時、次のRに出血3とダメージ量減少1を付与
	3	軽蔑、畏敬【潜在解放】 貫通：性欲 3d4+2：的中時、脆弱1を付与 3d4+2：的中時、固定SANダメージ10を与える 4d4：破壊不能ダイス。対象の視線の数x5だけ固定SANダメージを与え対象の視線を除去
	4	全てを軽蔑せん 貫通：憤怒 攻撃前：視線が4以上の敵の数だけ広域指定人数増加（最大4） 1d14+6：的中時、対象の視線が4以下なら視線1を付与

固有	[視線]最大7 中立バフ 与えるダメージと受けるダメージが視線2ごとに+1（最大3） 数値が7になると消滅し、軽蔑1を得る
	[軽蔑]最大1 デバフ R終了時、次のRにダメージ量減少3を得て消滅

# 「群れたハイエナの人格」 original

人格  
No.

83

HP	90	SAN	50	速度	1d6+1	斬撃	弱点	貫通	普通	打撃	抵抗	弾丸	×
----	----	-----	----	----	-------	----	----	----	----	----	----	----	---

パッシブ	名称	浮浪者の集まり
	発動条件	暴食x2 保有
	効果	群れたハイエナ所属の他の味方1名ごとに嫉妬ダメージ量増加1を得る（最大4）

戦術	0	行動把握 回避：暴食 2d7
	1	死角からの攻撃 斬撃：傲慢 一方攻撃時：対象の出血3ごとにスキルd値+1（最大5） 1d6：的中時 次のRに出血1を付与 1d6：的中時 次のRに出血1を付与 1d6：的中時 次のRに出血1を付与
	2	数で押せ 斬撃：嫉妬 使用時：群れたハイエナ所属の他の味方1名ごとにスキル威力+1（最大5） 1d7：的中時 次のRに出血1を付与 1d7：的中時 次のRに出血1を付与 1d7：的中時 次のRに出血1を付与 1d7：的中時 次のRに出血1を付与
	3	強襲 斬撃：憤怒 使用時：群れたハイエナ所属の他の味方2名ごとにスキルd数+1（最大2） 1d6 1d6：的中時 次のRに出血2を付与 1d6：的中時 次のRに出血2を付与
	4	群れの奇襲 斬撃：暴食 一方攻撃時：対象の出血3ごとにスキルd値+1（最大5） 1d9 1d9：的中時 次のRに出血2を付与 1d9：的中時 次のRに出血2を付与

# 「ニトロ研究所研究員の人格」 original

人格  
No.

84

HP	110	SAN	50	速度	2d3	斬撃	弱点	貫通	普通	打撃	抵抗	弾丸	×
----	-----	-----	----	----	-----	----	----	----	----	----	----	----	---

パッシブ	名称	エネルギー療法
	発動条件	怠惰x3 共鳴
	効果	自分のSANを10回復し、自分の充電の数2ごとにHPを1回復する

戦術	0	エネルギー展開 防御：怠惰 戦闘開始時：自分の充電を全て消費し、消費した充電5ごとに混乱保護1を得る 6d2 4d2
	1	プラス電力 打撃：色欲 使用時：自分の充電を3消費して充電6を得る 2d8：的中時、充電3を得る 2d5
	2	量産エネルギー 打撃：怠惰 戦闘開始時：両隣の味方の充電を最大5消費し、消費した充電x2だけ自分が充電を得る（最大10） 2d8：的中時、対象が麻痺状態なら充電1を得る 2d8：的中時、対象が麻痺状態なら充電1を得る 1d14：的中時、麻痺2を付与
	3	エネルギーの波 打撃：憂鬱 使用時：自分の充電を10消費してスキル威力+2 攻撃後：充電を消費したなら後方の味方2名に充電2を付与 5d2 5d2+2：的中時、次のRに混乱保護2を得る
	4	電力転換 貫通：怠惰 戦闘開始時：自分の充電を4消費して全ての味方にパワー1と武装解除1を付与 4d3：的中時、充電を5ずつ消費し、消費した充電5ごとに麻痺1を付与

# 「白蓮3流清掃員の人格」 original

人格  
No.

85

HP	110	SAN	60	速度	1d6	斬撃	普通	貫通	弱点	打撃	抵抗	弾丸	×
----	-----	-----	----	----	-----	----	----	----	----	----	----	----	---

パッシブ	名称	白く染まる
	発動条件	嫉妬x2 保有
	効果	敵討伐時、SANを20回復

戦術	0	徹底的な白 回避：色欲 使用時：次のRにSAN回復量増加2を得る 5d3
	1	清掃時間 打撃：暴食 2d9：的中時、SANを5回復 4d2：的中時、破裂1を付与
	2	白くあれ 打撃：憤怒 使用時：自分の現在SAN20ごとに破裂付与数+1（最大3） 1d12+3：的中時、破裂4を付与
	3	室内清掃 貫通：色欲 使用時：自分のSANが50%以下なら攻撃的中時にSANを2回復 2d7：的中時、破裂1を付与 2d7：的中時、破裂1を付与 2d9：的中時、[破裂爆発]。破裂を3消費
	4	白に染まれ 打撃：嫉妬 6d2 8d2：的中時、[破裂爆発]。破裂を5消費。与えた破裂爆発ダメージ 量だけSANを回復（最大15）

# 「白蓮2流清掃員の人格」 original

人格  
No.

86

HP	120	SAN	50	速度	1d6	斬撃	普通	貫通	弱点	打撃	抵抗	弾丸	×
----	-----	-----	----	----	-----	----	----	----	----	----	----	----	---

パッシブ	名称	白に染まる
	発動条件	嫉妬x3 共鳴
	効果	SANが最大の味方1名ごとにSANを2回復

戦術	0	徹底的な白 回避：色欲 使用時：次のRにSAN回復量増加2を得る 5d3
	1	清掃時間 貫通：暴食 5d2：的中時、対象の破裂5ごとにSANを1回復（最大5） 5d2+2：的中時、対象の破裂5ごとにSANを1回復（最大5）
	2	白に染まれ 打撃：色欲 自分のSAN25ごとに破裂付与量+1（最大2） 3d5：的中時、破裂1を付与 3d5 2d7：的中時、破裂2を付与
	3	派遣清掃 打撃：傲慢 戦闘開始時：後方の味方1名のSANを5回復 1d15+4：的中時、[破裂爆発]。破裂を5消費
	4	白く塗れ 打撃：嫉妬 戦闘開始時：自分のSANが75%以上なら両隣の味方の最後のダイスに「的中時、[破裂爆発]。破裂を5消費」を追加 8d2 8d2：的中時、[破裂爆発]。破裂を5消費

# 「鉄腕兄弟構成員の人格」 original

人格  
No.

87

HP	120	SAN	55	速度	1d5	斬撃	抵抗	貫通	普通	打撃	弱点	弾丸	×
----	-----	-----	----	----	-----	----	----	----	----	----	----	----	---

パッシブ	名称	鋼精神
	発動条件	憤怒x7 保有
	効果	受けるSANダメージ4減少

戦術	0	鋼肉体 打撃反撃：憤怒 使用時：次のRにて保護3を得る 2d9
	1	鋼の拳 打撃：暴食 使用時：憤怒保護1を得る 2d7
	2	鋼の防御 防御：怠惰 使用時：憤怒保護3を得る 2d7 2d8 2d9
	3	純鉄の蹴り 打撃：憂鬱 使用時：前のRに憤怒保護を得ていた場合スキル威力+2 5d2+2 2d10
	4	爆発する腕 打撃：憤怒 使用時：現在の憤怒保護の数だけ火傷を得て、対象に同数の火傷を与える 8d2



# 「湯の花運送会社員の人格」 original

人格  
No.

88

HP	120	SAN	50	速度	1d7	斬撃	抵抗	貫通	弱点	打撃	普通	弾丸	×
----	-----	-----	----	----	-----	----	----	----	----	----	----	----	---

パッシブ	名称	沸騰
	発動条件	憤怒x2 共鳴
	常時発動	温度が0の状態では舞台開始
	効果	自分が火傷状態なら束縛1を得てダメージ量増加3を得る

戦術	0	回避 回避：怠惰 2d9：回避成功時、温度を1上昇
	1	お湯炊き 貫通：憤怒 使用時：温度が3上昇 2d8：的中時、武装2を得る 2d3：的中時、武装2を得る
	2	熱量蓄積 貫通：色欲 使用時：温度が5上昇 5d3：的中時、火傷4を付与 2d8：的中時、対象の火傷が8以上なら火傷-炬火へと[烈火変換]
	3	湯加減X° 打撃：嫉妬 温度が40以上ならスキル威力+4 使用時：温度が8上昇 3d6：的中時、火傷2を付与 3d7：的中時、火傷2を付与 3d7：的中時、対象の火傷が6以上なら火傷4を付与
	4	熱湯オーバーヒート 打撃：暴食 戦闘開始時：自分の温度が10ごとに火傷を1得て全ての敵に火傷1を付与 使用時：[武装解放]。温度が15上昇 2d9：的中時、火傷4を付与 2d10：的中時、対象の火傷が10以上なら[葬炎]

[温度]最大99 バフ

R開始時に5得る

-温度が10以上の時、火傷を付与するダイスのダメージ量+1-

-温度が20以上の時、自分の火傷を火傷-鬼火に[烈火変換]-

-温度が30以上の時、的中時に互いに火傷1を付与-

-温度が40以上の時、スキル効果による火傷付与量+1-

-温度が50以上の時、的中時に互いに火傷2を付与-

-温度が60以上の時、R開始時、火傷3とパワー1を得る-

-温度が70以上の時、R開始時、火傷5を得る-

-温度が80以上の時、R開始時、烙印1を得る-

-温度が90以上の時、的中時に自分に[葬炎]-

# 「ストレングス 処刑者の人格」 original

人格  
No.

89

HP	130	SAN	45	速度	4d2	斬撃	抵抗	貫通	普通	打撃	弱点	弾丸	×
----	-----	-----	----	----	-----	----	----	----	----	----	----	----	---

パッシブ	名称	溢れ出る殺意
	発動条件	憤怒x5 保有
	効果	SANが50%以下の出血状態の敵に与えるSANダメージ量+4

戦術	0	反撃 斬撃反撃：嫉妬 5d2 2d2 2d2
	1	喧嘩上等 斬撃：暴食 2d9 2d7：的中時、次のRに出血4を付与
	2	ぶった斬る 斬撃：傲慢 マッチ勝利時：次のRにパワー1を得る 6d2 7d2+2
	3	天変地異 打撃：嫉妬 マッチ敗北時：次のRにパワー2を得る 敵討伐時：全ての味方に次のRにパワー1を付与 8d2+3 2d9+2：的中時、対象のSANが25%以下なら固定SANダメージ10を与える
	4	ギロチンタイム 斬撃：憤怒 対象の出血4ごとにダメージ量+1（最大5） 攻撃後：このスキルを捨てる 2d10：的中時、出血4を付与 2d10：的中時、麻痺4を付与 2d10：的中時、対象のHPが10%以下なら対象を[破壊]（強敵には無効）

# 「棒派構成員の人格」 original

人格  
No.

90

HP	107	SAN	53	速度	1d7	斬撃	普通	貫通	弱点	打撃	抵抗	弾丸	×
----	-----	-----	----	----	-----	----	----	----	----	----	----	----	---

パッシブ	名称	棒派魂
	発動条件	嫉妬x2 共鳴
	効果	攻撃の中時、固定ダメージ2を与える。マッチ敗北時、破壊されたダイスの数だけ固定ダメージを受ける

戦術	0	回避 回避：嫉妬 8d2
	1	乱打 打撃：憂鬱 2d4：的中時、固定ダメージ2を与える 2d4：的中時、固定ダメージ2を与える 2d4：的中時、固定ダメージ2を与える 2d6：的中時、固定ダメージ2を与える
	2	水引 打撃：傲慢 マッチ勝利時：次のRに対象にマッチ威力減少1を付与 2d10：的中時、固定ダメージ4を与える 1d7+3
	3	大打 打撃：暴食 戦闘開始時：このRの間、全ての味方の打撃スキルに[的中時、固定ダメージ1を与える]を付与 8d2+2 2d7
	4	五輪碎き 打撃：嫉妬 マッチ勝利時：広域指定人数+1 7d2：的中時、次のRに虚弱1を付与 2d6：的中時、固定ダメージ2を与える 2d6：的中時、固定ダメージ2を与える

# 「ガラスの靴団団員の人格」 original

人格  
No.

91

HP	118	SAN	57	速度	1d7	斬撃	普通	貫通	抵抗	打撃	弱点	弾丸	×
----	-----	-----	----	----	-----	----	----	----	----	----	----	----	---

パッシブ	名称	ガラスの鉄則
	発動条件	暴食x5 保有
	効果	R開始時、ダメージ量増加1を得る。敵討伐時にSANを10回復

戦術	0	回避 回避：憤怒 8d2
	1	快速術 貫通：暴食 使用時：呼吸2を得る 2d5 2d5 2d5：的中時、次のRに恐慌2を付与 2d5：クリティカルの中時、次のRに恐慌2を付与
	2	脳天をかち割る 斬撃：嫉妬 クリティカル成功時：次のRにクリティカルダメージ量増加3を得る 3d5：的中時、呼吸2を得る 2d8：的中時、呼吸2を得る
	3	生存の意志 貫通：暴食 戦闘開始時：味方が全員生存しているなら、その後味方が死亡するまで、ダメージ量増加1を得る（最大1） 2d8：クリティカルダメージ量+3 2d8：クリティカルダメージ量+3
	4	快速破壊術 貫通：憤怒 戦闘開始時：両隣の味方に次のRにてクイック2を付与 攻撃後：呼吸5を得る 4d4：的中時、次のRに恐慌4を付与 4d4：的中時、対象の恐慌が10以上なら精神崩壊1を付与

「ヴァリーブ工房フィクサー-Aの人格」 original

人格  
No.

92

HP	123	SAN	49	速度	3d2	斬撃	弱点	貫通	普通	打撃	抵抗	弾丸	×
----	-----	-----	----	----	-----	----	----	----	----	----	----	----	---

パッシブ	名称	蒸気を纏う
	発動条件	怠惰x3 共鳴
	効果	呼吸獲得量+1。クリティカルの中時、煙1を付与（最大3）

戦術	0	蒸気機関 防御：怠惰 使用時：呼吸4を得る 4d2 3d5
	1	煙格闘術 打撃：怠惰 使用時：呼吸3を得る 2d7 2d7：クリティカルダメージ量+1
	2	受動喫煙 打撃：嫉妬 マッチ勝利時：煙2を付与 マッチ敗北時：ランダムな味方1名に煙3を付与 2d7：的中時、呼吸1を得る 2d7：的中時、呼吸1を得る 3d5：対象の煙2ごとにクリティカルダメージ量+1
	3	爆煙 打撃：憤怒 3d3+2 4d3：クリティカルの中時、対象の煙の数x2だけ火傷を付与（最大8）
	4	煙稼働ガントレット 打撃：色欲 戦闘開始時：自分の煙を全て呼吸に変換し、変換した煙2ごとにクリティカルダメージ量+1（最大5） 1d8：対象の煙が6以上なら、このダイスのd数+1 1d8：対象の煙が6以上なら、このダイスのd数+1 1d12：対象の煙が6以上なら、このダイスのd数+1

「ヴァイブ工房フィクサー-Bの人格」 original

人格  
No.

93

HP	125	SAN	50	速度	2d3+1	斬撃	普通	貫通	弱点	打撃	抵抗	弾丸	×
----	-----	-----	----	----	-------	----	----	----	----	----	----	----	---

パッシブ	名称	一本一本
	発動条件	色欲x4 保有
	効果	R終了時、自分の煙3ごとにクイック1を得る。煙2ごとにクリティカルダメージ量+1（最大4）

戦術	0	身体に吸い込む 防御：色欲 使用時：煙3を得る 4d2：守備時、呼吸1を得る 3d5：守備時、呼吸1を得る
	1	煙格闘術 打撃：傲慢 使用時：呼吸4を得る 2d7 2d7：クリティカルダメージ量+2
	2	受動喫煙 斬撃：嫉妬 マッチ勝利時：煙2を付与 マッチ敗北時：ランダムな味方1名に煙3を付与 3d6：的中時、呼吸2を得る 2d7：的中時、呼吸2を得る 2d7：クリティカルの中時、煙2を付与
	3	蒸気機関 斬撃：怠惰 使用時：煙を全て消費し、消費した数2ごとに保護1を得る 2d9：クリティカルダメージ量+2、対象の煙2ごとにクリティカルダメージ量+1 3d5：的中時、呼吸4を得る
	4	大暴煙 斬撃：色欲 使用時：呼吸が10以上なら必ずクリティカルになり、呼吸消費量がダイスx2になる 1d10：対象の煙と自分の呼吸が6以上なら、このダイスのd数+1 1d10：対象の煙と自分の呼吸が6以上なら、このダイスのd数+1 1d10：対象の煙と自分の呼吸が6以上なら、このダイスのd数+1 2d8：クリティカルダメージ量+3、対象の煙2ごとにクリティカルダメージ量+1





# 「ジャーマ工房フィクサーの人格」 original

人格  
No.

94

HP	110	SAN	50	速度	1d6	斬撃	抵抗	貫通	普通	打撃	弱点	弾丸	×
----	-----	-----	----	----	-----	----	----	----	----	----	----	----	---

パッシブ	名称	炎天
	発動条件	性欲x5 保有
	効果	攻撃的中時、対象に火傷があるなら0~3の固定ダメージを与える

戦術	0	加熱 防御：傲慢 使用時：次のRにて激熱3を得る 2d7
	1	炎断 斬撃：憤怒 使用時：激熱があるなら全てのダイスに「的中時、火傷1を付与」を付与 2d5 2d5 2d5
	2	焼却 斬撃：性欲 使用時：激熱2を得る 2d8：的中時、火傷1を付与 3d3：的中時、火傷1を付与
	3	シャインスピア 貫通：怠惰 使用後：この戦術スキルを「レッドアックス」に変更する 2d7：的中時、激熱2を得る 1d9：的中時、火傷1を付与 2d4：的中時、火傷1を付与
		レッドアックス 斬撃：怠惰 使用後：この戦術スキルを「シャインスピア」に変更する 3d4：的中時、激熱の数x3だけ火傷を付与 5d2：的中時、火傷3を付与

		<p>高まった鼓動 打撃：憤怒</p> <p>使用時：自分の激熱x2だけ火傷を得て次のRに憤怒ダメージ量増加を1+激熱の数だけ得る（最大5）</p> <p>6d2</p> <p>6d2：的中時、火傷3を付与</p>
固有		<p>[激熱]最大10 中立バフ</p> <p>R開始時、自分の激熱の数x2だけ火傷を得る。攻撃的中時、激熱の数だけ火傷を与える</p> <p>自分か対象が火傷を40以上保有している状態で攻撃的中時、互いに葬炎して自分の激熱を0にする</p>

「第四銀工房銃鎚派フィクサーの人格」 original

人格  
No.

95

HP	127	SAN	48	速度	1d7	斬撃	弱点	貫通	普通	打撃	抵抗	弾丸	6
----	-----	-----	----	----	-----	----	----	----	----	----	----	----	---

パッシブ	名称	紅銀鎚
	発動条件	傲慢x3 共鳴
	効果	精練爆薬を8以上消費したなら、次のRに精練爆薬3を得る

戦術	0	爆薬装填 打撃反撃：傲慢 戦闘開始時：次のRに紅硬1を得る 使用時：精練爆薬5を得る 8d2
	1	乱暴な打撃 打撃：暴食 対象の破裂が15以上ならスキルd値+1 2d6：的中時、破裂1を付与 2d5：的中時、次のRに恐慌3を付与 2d5：的中時、破裂1を付与
	2	衝撃爆破 打撃：嫉妬 マッチ勝利時：精練爆薬2を得る 4d3：的中時、破裂2を付与 2d8：的中時、[破裂爆発]。破裂を4消費。精練爆薬が8以上なら弾丸を1消費してこのダイスを再使用（最大1回）
	3	弾丸発射 打撃：傲慢 マッチ勝利時：自分の精練爆薬が8以上なら恐慌付与量+1 3d4：的中時、恐慌2を付与 3d4：的中時、恐慌2を付与 3d3+3：的中時、[破裂爆発]。破裂を5消費。精練爆薬が8以上なら弾丸を1消費してこのダイスを再使用（最大1回）
	4	紅色臨鎚 打撃：色欲 マッチ開始時：対象が恐慌状態なら破裂3を付与

	2d13：的中時、[破裂爆発]。破裂を3消費。精練爆薬が10以上なら弾丸を最大まで消費し、消費した弾丸の数だけこのダイスを再使用（最大3回）
固有	<p>[精練爆薬]最大10 バフ</p> <p>弾丸を消費した時、精練爆薬を全て消費する</p> <p>消費した精練爆薬の数x2+対象の恐慌の数だけダメージを与える</p> <p>精練爆薬の効果で与えたダメージが30以上なら、精神崩壊1を付与し、恐慌-奇行へと[鬱快変換]</p>

「第四銀工房太刀派フィクサーの人格」 original

人格  
No.

96

HP	122	SAN	54	速度	1d5	斬撃	抵抗	貫通	弱点	打撃	普通	弾丸	×
----	-----	-----	----	----	-----	----	----	----	----	----	----	----	---

パッシブ	名称	紅銀刀
	発動条件	傲慢x3 共鳴
	常時発動	舞台開始時、研磨1を得る
	効果	バリア状態の敵に与えるダメージ量+3。破裂爆発時、消費した破裂の数2ごとに研磨1を得る（1Rに2回）

戦術	0	<p>研ぐ 防御：傲慢</p> <p>戦闘開始時：次のRに紅硬1を得る</p> <p>使用時：研磨3を得る</p> <p>8d2</p>
	1	<p>重い斬撃 斬撃：暴食</p> <p>2d10：的中時、[破裂爆発][振動爆発]。破裂と振動を5消費</p>
	2	<p>装甲を剥ぐ 斬撃：憤怒</p> <p>使用時：対象がバリアを得ているなら破裂付与量+1</p> <p>5d3：マッチ勝利の中時、振動2を付与</p> <p>2d9：的中時、振動3と破裂2を付与</p>
	3	<p>瞬尻 斬撃：怠惰</p> <p>対象がバリア状態ならダメージ量+2</p> <p>7d2：的中時、振動2を付与</p> <p>7d2：的中時、対象の破裂4ごとに振動1を付与（最大4）</p>
	4	<p>紅色惨刀 斬撃：傲慢</p> <p>使用前：研磨を全て消費し、消費した研磨の数だけ破裂爆発と振動爆発のダメージ量増加</p> <p>攻撃後：錆び1を得る</p> <p>2d10：的中時、対象の振動と破裂の合計7ごとに脆弱1を付与（最大3）</p> <p>2d11：的中時、[破裂爆発][振動爆発]。破裂と振動を5消費</p>

固  
有

[研磨] 最大10 バフ

-研磨が3以上の時、バリア状態の敵に与えるダメージ量+2-

-研磨が5以上の時、振動爆発ダメージ+3-

-研磨が8以上の時、斬撃ダメージ量+1-

-研磨が10以上の時、斬撃威力+1-

[錆び] 最大1 デバフ

ダメージ量減少3と振動付与量減少1を得る

研磨を得る時、錆びが消滅する

「第四銀工房弓派フィクサーの人格」 original

人格  
No.

97

HP	125	SAN	50	速度	2d3	斬撃	普通	貫通	抵抗	打撃	弱点	弾丸	6
----	-----	-----	----	----	-----	----	----	----	----	----	----	----	---

パッシブ	名称	紅銀矢
	発動条件	傲慢x2 共鳴
	常時発動	対象を混乱させる、または[破裂爆発]で20ダメージ以上与えたなら、次のRに追撃状態1を得る
	効果	クリティカル成功時、破裂爆発で与えるダメージ量+4

戦術	0	<p>紅銀矢回収 回避：傲慢</p> <p>戦闘開始時：次のRに紅硬1を得て[再装填-残弾維持]</p> <p>6d2：回避成功時、呼吸1を得る</p>
	1	<p>紅矢 貫通：暴食</p> <p>このスキルはスキル選択欄に含まれない</p> <p>使用時：呼吸1を得る。弾丸が0ならスキル威力が3減少し、銃撃を撤廃</p> <p>1d7：このダイスはd数が増加しない。銃撃。的中時、弾丸を1消費し[破裂爆発]。破裂を4消費</p>
	2	<p>撃ち抜く 貫通：憤怒</p> <p>マッチ勝利時：次のRに束縛2を付与</p> <p>2d9：銃撃。的中時、弾丸を1消費し破裂2を付与。呼吸1を得る</p> <p>2d9：銃撃。的中時、弾丸を1消費し破裂2を付与。呼吸1を得る</p>
	3	<p>凝視 貫通：嫉妬</p> <p>使用時：呼吸4を得る</p> <p>6d3：銃撃。的中時、弾丸を3消費し[破裂爆発]。破裂を4消費。クリティカルダメージ量+3</p>
	4	<p>紅色飛弓 貫通：傲慢</p> <p>使用前：対象の破裂が10以上なら弾丸消費量を任意で増加可能。増加した弾丸1ごとに破裂付与数+1（最大3）</p> <p>マッチ勝利時：紅硬があるなら次のRに追撃状態1を得る</p> <p>17-1d15：銃撃。的中時、弾丸を1消費し破裂3を付与</p>

固  
有

[追撃状態] 最大1 バフ

前方の味方が攻撃終了時、スキル1を使用する（最大3回）

R終了時消滅



「第四銀工房輪刃派フィクサーの人格」 original

人格  
No.

98

HP	120	SAN	50	速度	1d8	斬撃	抵抗	貫通	普通	打撃	弱点	弾丸	×
----	-----	-----	----	----	-----	----	----	----	----	----	----	----	---

パッシブ	名称	紅銀刃
	発動条件	傲慢x5 保有
	効果	出血状態の敵への破裂付与量+1。内部破裂状態の敵への出血付与量+1

戦術	0	回避 回避：傲慢 戦闘開始時：次のRに紅硬1を得る 8d2
	1	切り裂く 斬撃：嫉妬 2d8：的中時、次のRに出血1を付与 2d7：的中時、破裂3を付与
	2	四肢切断 斬撃：色欲 一方攻撃時：対象が内部破裂状態なら破裂脆弱2を付与 2d5：的中時、破裂1を付与 2d6：的中時、次のRに出血1を付与 2d7：的中時、[破裂爆発]。破裂を5消費 2d7：的中時、対象の破裂と出血の合計が7以上なら内部破裂3を付与
	3	炸裂 斬撃：憂鬱 戦闘開始時：ランダムな敵2名に破裂2を付与 4d3：的中時、対象の破裂と出血の合計が5以上なら内部破裂2を付与 4d3：的中時、次のRに出血2を付与
	4	紅色破刃 斬撃：傲慢 対象の破裂と出血の合計7ごとにスキル威力+1（最大3） 6d2：的中時、[破裂爆発]。破裂を3消費。破裂ダメージを10以上与えたなら次のRに出血2を付与 6d2：的中時、[破裂爆発]。破裂を3消費。破裂ダメージを10以上与えたなら次のRに出血2を付与

	2d8：的中時、[破裂爆発]。破裂を8消費。破裂ダメージを10以上与えたなら次のRに出血2を付与
固有	<p>[内部破裂] 最大5 デバフ</p> <p>R終了時、出血5ごとに1回[破裂爆発]。破裂（10/内部破裂の数）消費（小数点切り捨て）</p> <p>R終了時、数値を半減</p>

# 「メリアニア工房フィクサーの人格」 original

人格  
No.

99

HP	110	SAN	50	速度	4d2	斬撃	弱点	貫通	普通	打撃	抵抗	弾丸	×
----	-----	-----	----	----	-----	----	----	----	----	----	----	----	---

パッシブ	名称	魂の叫び
	発動条件	憤怒x5 保有
	常時発動	舞台開始時、刺突爆雷10を得る
	効果	刺突爆雷を消費する時、対象の火傷の数だけ火傷ダメージを与える

戦術	0	<p>反撃 打撃反撃：傲慢 刺突爆雷が3以上ならスキル威力+2 4d2 4d2 2d8：的中時、刺突爆雷を1消費し、互いに火傷4と固定HPダメージ5を与える</p>
	1	<p>突撃ィ！！ 打撃：憤怒 使用時：次のRにクイック2を得る マッチ勝利時：火傷3を付与 2d7+2 2d9+2：破壊不能ダイス。的中時、刺突爆雷を1消費して互いに火傷5を付与</p>
	2	<p>危機一髪爆破 打撃：傲慢 自分の減少HP20ごとにこのスキルの最後のダイス威力+1（最大6） 使用時：対象の減少HP15ごとにダメージ量+1（最大5） 4d3：過半数的中時、火傷4を付与 4d3 2d4+2：破壊不能ダイス。的中時、刺突爆雷を1消費して互いに火傷2を付与し固定HPダメージ8を与える</p>
	3	<p>決死の一撃 打撃：色欲 自分のHPが50以上減少しているならスキル威力+5 使用時：対象の減少HP10ごとにダメージ量+1（最大7） マッチ勝利時：火傷5を付与</p>

		6d2：破壊不能ダイス。的中時、刺突爆雷を1消費して互いに固定HPダメージ10を与える
	4	<p>特攻爆発 打撃：憤怒</p> <p>自分の減少HP20ごとにこのスキルの最後のダイス威力+1（最大6）</p> <p>自分の速度が8以上ならスキル威力+2</p> <p>マッチ勝利時：火傷3を付与</p> <p>2d10：的中時、刺突爆雷を1消費して互いに火傷2を付与</p> <p>2d10：破壊不能ダイス。的中時、刺突爆雷を1消費して互いに火傷3を付与。対象の減少HP5ごとに固定HPダメージ1を互いに与える（最大30）</p>
固有		<p>[刺突爆雷] 最大15 中立バフ</p> <p>刺突爆雷を消費するダイスが破壊不能ダイスかつ破壊されたなら、d値+1</p> <p>特定スキルにて消費</p>

# 「メメメメ工房フィクサーの人格」 original

人格  
No.

100

HP	120	SAN	50	速度	1d6	斬撃	普通	貫通	弱点	打撃	抵抗	弾丸	×
----	-----	-----	----	----	-----	----	----	----	----	----	----	----	---

パッシブ	名称	怨念蓄積タンク
	発動条件	嫉妬x3 共鳴
	効果	被ダメージ時、対象が破裂と恐慌状態なら互いに[破裂爆発]（破裂を4消費）

戦術	0	怨念雑誌 防御：憤怒 2d9 2d8
	1	怨念蓄積機 貫通：憤怒 2d8：的中時 互いに破裂2を付与 1d14：的中時 互いに破裂2を付与
	2	弾け出す祟り 斬撃：憂鬱 使用時：自分の破裂を全て対象に押し付ける。押し付けた破裂の数3ごとに恐慌1を得る 2d7：的中時、次のRに恐慌2を付与 2d7：的中時、次のRに恐慌2を付与 4d3：的中時、[破裂爆発]。破裂を5消費
	3	3：怨念抽出 貫通：嫉妬 戦闘開始時：恐慌状態の敵に自分の破裂を均等に譲渡する（最大10） 2d8：的中時、互いに破裂2を付与 5d2+2：的中時、互いに破裂3を付与
	4	怨み射出 貫通：傲慢 戦闘開始時：破裂状態の敵に自分の破裂の数だけ恐慌を均等に付与する（最大10） 22-2d9：的中時、破裂1を付与 22-2d9：的中時、破裂1を付与 22-2d9：的中時、互いに[破裂爆発]。破裂を5消費

「ダンダダダ工房所属フィクサーの人格」 original

人格  
No.

101

HP	120	SAN	50	速度	1d8	斬撃	弱点	貫通	抵抗	打撃	普通	弾丸	10
----	-----	-----	----	----	-----	----	----	----	----	----	----	----	----

パッシブ	名称	デルタ弾装填
	発動条件	傲慢x3 共鳴
	効果	マッチ勝利時、銃撃ダイスのダメージ量+3。対象が出血状態なら追加でダメージ量+2

戦術	0	一時休憩 防御：憤怒 このスキルを選択し、かつ使用されなければSANを10回復 2d9
	1	装填、発射 打撃：暴食 2d8 1d15：銃撃。的中時、弾丸を1消費し出血2を付与
	2	耳鳴りのする銃声 打撃：傲慢 使用時：弾丸を保持していない全キャラクターに2のSANダメージを与える 2d7 5d2+2：銃撃。的中時、弾丸を1消費し次のRに出血2を付与
	3	爆撃 打撃：嫉妬 8d2：銃撃。的中時、弾丸を1消費し次のRに出血3を付与
	4	ダダダダダン 貫通：傲慢 使用時：自分と同じ所属のキャラクターがスキル4を使う時、使う味方の数だけd値が増加（最大3） 2d8：銃撃。的中時、弾丸を1消費し次のRに出血2を付与 2d8：銃撃。的中時、弾丸を1消費し次のRに出血2を付与 2d8：銃撃。的中時、弾丸を1消費し対象の出血が10以上なら内臓崩壊1を付与

# 「針金工房フィクサーの人格」 original

人格  
No.

102

HP	110	SAN	50	速度	3d2+1	斬撃	抵抗	貫通	普通	打撃	弱点	弾丸	×
----	-----	-----	----	----	-------	----	----	----	----	----	----	----	---

パッシブ	名称	編み込むように縛り付く
	発動条件	憤怒x3 保有
	効果	縛り付く鉄線状態の敵にマッチ勝利時、次のRに出血2を付与

戦術	0	鉄線の壁 防御：色欲 戦闘開始時：縛り付く鉄線2を得る 使用時：自分の縛り付く鉄線の数だけバリアを得る 8d2
	1	縛り付いていく有刺鉄線 斬撃：憤怒 自分の縛り付く鉄線4ごとにマッチ威力+1（最大2） マッチ勝利時：縛り付く鉄線2を付与 2d7：的中時、縛り付く鉄線3を得る 2d7：的中時、次のRに束縛2を付与
	2	鉄線で引き裂く 貫通：色欲 一方攻撃時：縛り付く鉄線3を付与 7d2：破壊不能ダイス。的中時、自分の縛り付く鉄線の数だけ貫通ダメージを与える
	3	知らぬ間の線引き 斬撃：傲慢 マッチ開始時：対象が縛り付く鉄線状態なら出血2を付与 4d3：的中時、次のRに出血2を付与 4d3：的中時、次のRに出血3を付与
	4	黒血貫線 貫通：憤怒 自分の縛り付く鉄線3ごとにマッチ威力+1（最大3） 戦闘開始時：自分との速度差が1以内かつ、縛り付く鉄線状態の敵全員に、貫通ダメージ15を与える 使用時：縛り付く鉄線4を得る 3d4 3d4

	2d9：破壊不能ダイス。的中時、対象の縛り付く鉄線が10以上なら対象を破壊（強敵無効）
固有	<p>[縛り付く鉄線] 最大10 デバフ</p> <p>R開始時、数値/2だけ出血を得る。束縛状態なら追加で出血3を得る</p> <p>自分が針金工房所属なら、出血以外の効果でダメージを受けるとき、縛り付く鉄線だけバリアを得る（1R最大30）</p>





# 「ボルト工房フィクサーの人格」 original

人格  
No.

103

HP	108	SAN	53	速度	1d2+2	斬撃	弱点	貫通	普通	打撃	抵抗	弾丸	×
----	-----	-----	----	----	-------	----	----	----	----	----	----	----	---

パッシブ	名称	脚力低下施術強制付与
	発動条件	怠惰x3 保有
	効果	マッチ勝利時、次のRに束縛1を付与

戦術	0	防御 防御：憤怒 8d2
	1	その場に止まれ！ 打撃：憤怒 戦闘開始時：束縛状態の敵の現在の速度1減少 5d2：的中時、次のRにて対象の速度d値-2
	2	鈍足化強制施術 打撃：怠惰 マッチ勝利時：対象に次のRに束縛1を付与 2d7：的中時、振動2を付与 2d7：的中時、振動2を付与 2d8：的中時、次のRに対象の速度を1減少
	3	粉碎骨折 打撃：傲慢 使用時：対象の束縛が3以上ならスキル威力+2 1d13+3：的中時、対象が束縛状態なら[振動爆発]を3回発動し、振動を10消費
	4	空式螺子 貫通：嫉妬 マッチ勝利時：対象が束縛状態かつ速度が1ならばスキル威力+6 5d3：的中時、振動7を付与

# 「マッチロック工房フィクサーの人格」 original

人格  
No.

104

HP	128	SAN	47	速度	1d7	斬撃	普通	貫通	抵抗	打撃	弱点	弾丸	1
----	-----	-----	----	----	-----	----	----	----	----	----	----	----	---

パッシブ	名称	点火
	発動条件	暴食x2 保有
	効果	マッチ勝利時、対象に固定ダメージ7を与える

戦術	0	防御 防御：憤怒 8d2
	1	装填 回避：嫉妬 戦闘開始時：[再装填-残弾維持] 2d10
	2	頭をぶち抜く 貫通：憂鬱 7d2：銃撃。的中時、弾丸を1消費し固定SANダメージ8を与える
	3	急所狙い 貫通：暴食 対象の貫通耐性が弱点ならダメージ量+7 6d3+4：銃撃。的中時、弾丸を1消費
	4	たった一発の勝負 打撃：怠惰 敵討伐時：この戦闘中、永続でパワー3を得る（最大1回） 敵討伐失敗時：次のRで行動不能 4d8：銃撃。的中時、弾丸を1消費

「美味しいですねカルボナーラ工房フィクサーの人格」 original

人格  
No.

105

HP	130	SAN	58	速度	1d8	斬撃	弱点	貫通	普通	打撃	抵抗	弾丸	×
----	-----	-----	----	----	-----	----	----	----	----	----	----	----	---

パッシブ	名称	無限鞭生成武器「カルボナーラ」
	発動条件	怠惰x3 共鳴
	常時発動	舞台開始時、伸び～る鞭を0の状態を開始
	効果	振動爆発時、振動消費量2ごとに伸び～る鞭1を得る

戦術	0	カブレーゼ 回避：怠惰 2d10：回避成功時、振動1を付与
	1	無限鞭三式・マルゲリータ 打撃：嫉妬 使用時：伸び～る鞭が5以上なら対象の守備スキルを1つ除去 3d3：的中時、振動1を付与 3d3 3d3：的中時、振動1を付与 3d3
	2	無限鞭二式・ドルチェ 打撃：怠惰 戦闘開始時：振動が10以上のキャラクター1名ごとに[伸び～る鞭]1を得る（最大3） マッチ勝利時：[振動爆発]。振動を3消費 2d10 5d2：的中時、[振動爆発]。振動を4消費 2d3：的中時、[振動爆発]。振動を4消費
	3	無限鞭四式・タリアータ 打撃：憤怒 戦闘開始時：自分の伸び～る鞭が7以上なら両隣の味方に次のRにクイック2を付与 4d4：的中時、振動2を付与 4d4：的中時、振動2を付与 2d6+2：的中時、[振動爆発]。振動を2消費
	4	無限鞭一式・カルボナーラ 打撃：怠惰 使用時：伸び～る鞭が10なら対象に振動10を付与

	<p>攻撃後：伸び～る鞭を全て消費</p> <p>3d5+2：的中時、[振動爆発]。振動を5消費</p> <p>3d5+2：的中時、[振動爆発]。振動を5消費</p> <p>3d5+3：的中時、[振動爆発]。振動を5消費</p>
固有	<p>[伸び～る鞭] 最大10 バフ</p> <p>R開始時、数値が1増加。数値ごとに以下の効果を得る</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-伸び～る鞭が4以上の時、マッチ威力+1</li> <li>-伸び～る鞭が6以上の時、打撃抵抗の敵に与えるダメージ量+5</li> <li>-伸び～る鞭が10以上の時、振動爆発時に振動消費量だけ固定ダメージを与える（最大20）</li> </ul>

# 「笛吹き音楽隊の人格」

sponsored

人格  
No.

106

HP	128	SAN	52	速度	3d2+1	斬撃	弱点	貫通	普通	打撃	抵抗	弾丸	×
----	-----	-----	----	----	-------	----	----	----	----	----	----	----	---

パッシブ	名称	同調
	発動条件	傲慢x3 共鳴
	効果	戦闘開始時、音符を持つ味方の数だけ味方全体にダメージ量増加1を付与（最大3）

戦術	0	一息つく 回避：傲慢 使用時：呼吸5を得る 2d9：回避成功時、呼吸3を得る
	1	音階操作 打撃：暴食 戦闘開始時：呼吸を3消費し、両隣の味方に保護2を付与 使用時：音符2を得る 2d6：的中時、呼吸2を得る 3d5：的中時、呼吸2を得る
	2	行進曲 打撃：傲慢 使用時：呼吸を5消費し、後方の味方全体に保護2を付与。音符があるなら呼吸の代わりに消費する 2d8：的中時、味方全体にクイック1を付与
	3	身を委ねて 打撃：怠惰 使用時：呼吸7を得る 3d4：的中時、音符4を得る 6d2：クリティカルの中時、次のRにランダムな味方2名にパワー1を付与
	4	大合奏 打撃：傲慢 使用時：呼吸を自分を除く味方の数だけ消費し、消費した呼吸の数だけスキル威力増加（最大3） 3d3 3d3 3d3

		2d10：クリティカルの中時、次のRに味方全体にダメージ量増加2を付与
固有		<p>[音符] 最大10 バフ</p> <p>特定のスキルに作用する</p> <p>-5以上：打撃ダメージ量増加2を得る</p> <p>-7以上：呼吸獲得量+1</p> <p>-9以上：R開始時、SANを4回復</p> <p>R終了時、1減少</p>

「ディアマン・ノワール構成員の人格」

sponsored

人格  
No.

107

HP	119	SAN	56	速度	2d3	斬撃	抵抗	貫通	普通	打撃	弱点	弾丸	×
----	-----	-----	----	----	-----	----	----	----	----	----	----	----	---

パッシブ	名称	秘薬・黒蓮
	発動条件	憂鬱x3 保有
	効果	攻撃の中時、対象に毒があれば沈潜付与量+1

戦術	0	香りを纏わせる 防御：憂鬱 使用時：次のRに混乱保護2を得る 8d2
	1	薬品散布 打撃：暴食 使用時：対象の沈潜が3以上ならスキル威力+1 2d5：的中時、互いに沈潜1を付与 3d4：的中時、互いに沈潜1を付与
	2	芳しい香り 打撃：色欲 使用時：対象に毒が付与されているならスキル威力+1 4d4：的中時、互いに沈潜2を付与 4d4：的中時、互いに沈潜2を付与
	3	昂揚する精神 貫通：傲慢 使用時：このRの終了時、沈潜により受けるSANダメージを半減する（最低1） 7d2+2：的中時、互いに沈潜3を付与
	4	甘い薬と黒い毒 貫通：憂鬱 使用時：対象の沈潜が6以上ならスキル威力+1 3d4 5d3：的中時、自分の沈潜を全て消費し、消費した数3ごとに次のRにパワー1を得る（最大3） 2d9：的中時、対象の沈潜を全て消費し、消費した数2ごとに毒1を付与（最大10）

# 「ク事務所フィクサーの人格」

sponsored

人格  
No.

108

HP	126	SAN	49	速度	1d8	斬撃	抵抗	貫通	弱点	打撃	普通	弾丸	×
----	-----	-----	----	----	-----	----	----	----	----	----	----	----	---

パッシブ	名称	状況判断
	発動条件	憂鬱x2 共鳴
	効果	対象が虚弱または武装解除状態ならスキル威力+1

戦術	0	回避 回避：憂鬱 2d9
	1	絶妙な須臾 斬撃：暴食 2d6 2d8：的中時、次のRに虚弱1を付与
	2	迅速な処理 斬撃：傲慢 2d7：的中時、次のRに武装解除1を付与 2d8：的中時、次のRに武装解除1を付与 2d8：的中時、次のRに武装解除1を付与
	3	昔の特異点 打撃：怠惰 マッチ進行時：対象のスキル威力-1 2d9：的中時、次のRに武装解除1を付与 2d9：的中時、次のRに武装解除1を付与
	4	反響 打撃：憂鬱 2d7 2d7 6d3：的中時、対象の武装解除を全て虚弱に変換する



「鬼門事務所フィクサーの人格」 sponsored

人格  
No.

109

HP	124	SAN	50	速度	1d5+2	斬撃	弱点	貫通	普通	打撃	抵抗	弾丸	×
----	-----	-----	----	----	-------	----	----	----	----	----	----	----	---

パッシブ	名称	死に花が咲く
	発動条件	嫉妬x3 保有
	常時発動	自分の呪いの起動回数-1
	効果	戦闘開始時、呪いの数だけ出血を得る。死亡時、HPが最も低い味方に次のRにパワー2とクイック1を付与

戦術	0	遁甲 回避：怠惰 8d2：回避成功時、呪い2を得る（最大2）
	1	呪剣抜刀 斬撃：憤怒 HPが0になった時、ランダムな敵に次のRに束縛2を付与 使用時：自分の呪いが3以上なら、マッチ威力+1 2d6：的中時、次のRに束縛1を付与 2d7：的中時、互いに呪い1を付与
	2	冥罰 斬撃：傲慢 使用時：自分の呪いが4以上ならダメージ量+2 2d10：的中時、次のRに互いに出血2を付与 3d5：的中時、次のRに互いに出血2を付与
	3	紫電一閃 斬撃：嫉妬 使用時：呪い3を得る。自分の出血が6以上ならダメージ量+3 2d8 2d8：的中時、次のRに互いに出血3を付与 4d4：マッチ勝利的中時、互いに呪い1を付与
	4	廻る怨恨 斬撃：嫉妬 自分の出血4ごとにスキルd値+1（最大3） 使用時：自分の呪いx2だけ出血を得る（最大10） 3d6 2d7：的中時、互いに出血3を付与 2d7：的中時、自分の出血の数だけ次のRに出血を付与（最大10）

「触腕事務所フィクサーの人格」 sponsored

人格  
No.

110

HP	109	SAN	52	速度	3d2	斬撃	弱点	貫通	普通	打撃	抵抗	弾丸	×
----	-----	-----	----	----	-----	----	----	----	----	----	----	----	---

パッシブ	名称	生体武器/空腹
	発動条件	性欲x3 保有
	効果	スキルの全てのダイスが1d（元のダイスの最大値+5）になる

戦術	0	受け流す 防御：傲慢 5d2
	1	引叩く 打撃：性欲 2d7
	2	急所突き 打撃：暴食 4d4：的中時、次のRに虚弱1を付与
	3	振り回し 打撃：嫉妬 使用時：性欲共鳴が3以上なら広域指定人数+2 5d3：的中時、次のRに麻痺2を付与 5d3：的中時、次のRに束縛1を付与
	4	締め付ける 打撃：性欲 2d10：的中時、[拘束判定]

固有	[拘束判定] これを行うとき、被拘束判定者は50以下が出るまで1d100を振り、（ダイスを振った回数。最大5）d5のダメージを与える
----	---

# 特異人格データ

## 特異人格の入手方法

人格を一つでも入手し、新たに人格抽出を行うとき、望むなら人格抽出ダイスロールのd値を+1することができます。

そうして最大値を引き当てた、つまり対応する人格番号が存在しない場合、特異人格抽出ダイスロールが発生します。

## 特異人格抽出

次のページから記載されている特異人格データの内、1d（特異人格の総数）を振った出目に対応する特異人格番号の特異人格を入手してください。

既に持っている場合は、再度特異人格抽出ダイスロールを行ってください。

## クールタイム

特異人格を使用した場合、セッションを三回クリアするまで、その特異人格は使用できなくなります。

これをクールタイム（CT）と呼び、特異人格はCT3です。

## 同種の特異人格禁止

同じ種類の特異人格は、1セッションに1キャラまでです。

# 「N社握る者の人格」

人格  
No.

1

HP	146	SAN	53	速度	4d2	斬撃	弱点	貫通	抵抗	打撃	普通	弾丸	×
----	-----	-----	----	----	-----	----	----	----	----	----	----	----	---

パッシブ	名称	口笛
	発動条件	色欲x3 共鳴
	効果	R開始時、ランダムな味方3名のSANを15回復し、対象がN社所属なら狂信2を付与

戦術	0	笑止 回避：色欲 2d10：回避成功時、対象へ固定SANダメージ7を与える
	1	深く刺す 貫通：色欲 マッチ勝利時：固定SANダメージ3を与える 2d8：マッチ勝利的中時、N社の釘2を付与 2d10：的中時、次のRに出血4を付与
	2	罪悪を貫く釘 貫通：嫉妬 マッチ勝利時：次のRに狂信4を得る 5d2+3 2d9+2：的中時、次のRにて麻痺2と出血3を付与
	3	握り締める 貫通：色欲 2d10：的中時、N社の釘2を付与 2d10：的中時、N社の釘3を付与 1d18+5：的中時、対象のN社の釘が7以上なら次のRに注視1を付与
	4	処断 貫通：憂鬱 敵討伐時：全ての味方のSANを10回復。次のRにて全ての味方に貫通ダメージ量増加2と打撃ダメージ量増加2を付与 3d8 5d4 2d12：対象のN社の釘が5以上ならダメージ量+7

固有	[注視] 最大1 デバフ [1R] 貫通、打撃属性スキルによる被ダメージが3増加。この効果が付与されたキャラクターを倒したとき、倒したキャラクターのSANが10回復する。該当する味方がN社所属なら次のRに狂信1を得る
----	---

# 「N社握らんとする者の人格」

人格  
No.

2

HP	166	SAN	50	速度	1d7	斬撃	弱点	貫通	普通	打撃	抵抗	弾丸	×
----	-----	-----	----	----	-----	----	----	----	----	----	----	----	---

パッシブ	名称	狂炎
	発動条件	憤怒x2 保有
	常時発動	生存しているN社狂信者が自分を含めて5名以上いるならN社狂信者にダメージ量増加1と狂信1を付与
	効果	SANが50%以下の時、スキルd値-2

戦術	0	やめ・・・ 防御：傲慢 戦闘開始時：SANを15回復 2d10
	1	追い立てられた審判 打撃：憂鬱 使用時：SANを7減少 11-1d5 11-1d5：的中時、次のRに狂信1を得て火傷3を付与
	2	大業を遂行せよ 打撃：色欲 使用時：SANを7減少 マッチ開始時：対象が機械融和生命体ならスキル威力+2 マッチ勝利時：次のRに狂信2を得る 12-1d10：的中時、対象がN社の釘状態なら麻痺1を得る 12-1d10：的中時、対象がN社の釘状態なら麻痺1を得る 14-2d7：的中時、対象がN社の釘状態なら麻痺1を得る
	3	判断を止めた執行 打撃：色欲 自分に狂信があるならダメージ量+3 使用時：SANを10減少 16-1d15 16-1d15：的中時、火傷3を付与 16-1d15：的中時、火傷3を付与 16-1d15：的中時、次のRに出血2を付与

4	<p>自滅的浄化 打撃：憤怒</p> <p>自分に狂信があるならダメージ量+5。対象が機械融和生命体なら追加で+5</p> <p>使用時：SANを15減少</p> <p>30-6d5</p> <p>30-6d5：的中時、与えたダメージ量の半分だけ固定SANダメージを与える（最大25）</p> <p>30-6d5：的中時、対象の出血が5以上なら火傷7を付与。</p> <p>敵討伐時、次のRに打撃威力増加1を得る</p>
---	--

# 「開花E.G.O:壇香梅の人格」

人格  
No.

3

HP	154	SAN	50	速度	1d5+2	斬撃	普通	貫通	抵抗	打撃	弱点	弾丸	×
----	-----	-----	----	----	-------	----	----	----	----	----	----	----	---

パッシブ	名称	え辛い春風
	発動条件	怠惰x4 保有
	常時発動	SANが50%の状態ですら開始。 SANが100%になる時、SANを25%まで減少させ、開花E.G.O「壇香梅」1を得る。 戦闘中にマッチに3回敗北する、またはSANが0になると全ての開花E.G.O「壇香梅」を失う。 混乱復帰時、SANは25%まで回復する
	効果	広域スキル使用時、ダメージ量+3

戦術	0	舞い散る残香 回避：怠惰 2d10：回避成功時、沈潜1を付与しSANを5回復
	1	萌え出る蕾 貫通：暴食 自分が開花E.G.O「壇香梅」状態ならスキル威力+2 使用時：振動4を得る マッチ勝利時：SANを15回復 2d8 2d7：的中時、次のRに沈潜1を付与 2d5：的中時、次のRに沈潜2を付与
	2	刹那の花風 打撃：怠惰 メインターゲットの沈潜が6以上ならスキルd値+1。自分が開花E.G.O「壇香梅」状態なら沈潜付与量+1 戦闘開始時：自分の振動を6消費し、広域指定人数2名増加 マッチ勝利時：SANを10回復 3d5：的中時、次のRに沈潜2を付与 3d5：的中時、次のRに沈潜2を付与 3d5：的中時、次のRに沈潜2を付与

	3	<p>燦然たる春風 貫通：怠惰</p> <p>使用時：自分以外の自分と同じ速度のキャラクター全員に沈潜6を付与。自分が開花E.G.O「壇香梅」状態なら代わりに自分と同じ速度の敵全員に沈潜6を付与</p> <p>マッチ勝利時：SANを10回復</p> <p>22-2d10：的中時、振動4を得る</p>
	4	<p>血を宿した香り 貫通：傲慢</p> <p>自分が開花E.G.O「壇香梅」状態ならダメージ量+4</p> <p>マッチ敗北時：SANを20減少</p> <p>使用時：振動6を得る</p> <p>3d6：的中時、沈潜1を付与</p> <p>3d6：的中時、沈潜1を付与</p> <p>3d7：的中時、対象の沈潜が6以上なら[沈潜殺到]。自分の振動が10以上ならダメージ量+5</p>
固有		<p>[開花E.G.O「壇香梅」] 最大10 中立バフ</p> <p>沈潜状態の敵に与えるダメージ量+1。攻撃的中時、沈潜1を付与</p> <p>スキルを使用する度に数値が1増加</p> <p>R終了時に壇香梅x5だけSAN減少（最大45減少）</p>



# 「双鉤海賊団副船長の人格」

人格  
No.

4

HP	149	SAN	55	速度	1d6	斬撃	抵抗	貫通	普通	打撃	弱点	弾丸	7
----	-----	-----	----	----	-----	----	----	----	----	----	----	----	---

パッシブ	名称	コインの両面
	発動条件	色欲x2 共鳴
	常時発動	出血状態の敵にクリティカルの中時、不当収益1を得る
	効果	クリティカル成功時、次のRにダメージ量増加2とパワー1を得る。クリティカル失敗時、次のRにダメージ量減少3を得る

戦術	0	回避 回避：色欲 8d2：回避成功時、呼吸3を得る
	1	どこ見てるんだ？ 斬撃：色欲 対象の出血が7以上ならスキル威力+1 使用時：呼吸4を得る 2d8：的中時、呼吸1を得る。クリティカルの中時、次のRに出血2を付与 2d9：クリティカルの中時、次のRに出血2を付与
	2	交渉開始 貫通：怠惰 対象の出血が7以上ならスキル威力+1 マッチ勝利時：呼吸4を得る 3d6：的中時、ランダムな味方1名に呼吸2を付与 4d4：的中時、ランダムな味方1名に呼吸2を付与
	3	一方的ビジネス 貫通：傲慢 対象の出血7ごとにスキル威力+1（最大2） 使用時：呼吸3を得る クリティカル成功時：自分を除くランダムな味方2名のSANを10回復 2d10：マッチ勝利的中時、内臓崩壊1を付与 2d10：クリティカルの中時、次のRに出血3を付与

	4	<p>予定された決裂 貫通：憂鬱</p> <p>対象の出血2ごとに呼吸1を得る（最大10）</p> <p>3d7：クリティカルの中時、出血3を付与</p> <p>8d3：銃撃。的中時、弾丸を1消費。クリティカルダメージ量+10</p>
固有		<p>[不当収益] 最大4 バフ</p> <p>銃撃ダイスで弾丸使用時、不当収益を全て消費しダメージの（消費した不当収益の数x25）%だけ固定ダメージを与える。</p> <p>保有弾丸数が0なら、クリティカル成功時、最後のダイスに「不当収益の数x2だけ出血を付与」を追加</p>

# 「ピークオド号船長の人格」

人格  
No.

5

HP	154	SAN	53	速度	4d2	斬撃	普通	貫通	抵抗	打撃	弱点	弾丸	×
----	-----	-----	----	----	-----	----	----	----	----	----	----	----	---

パッシブ	名称	ピークオド号の船長
	発動条件	傲慢x4 保有
	常時発動	敵討伐時、ランダムな味方2名のSANを10回復し、過熱されたガス鋸1を得る
	効果	R開始時、全ての味方のSANを2回復。ピークオド号所属の味方は代わりにSANを5回復

戦術	0	私の周りに立て！ 防御：暴食 戦闘開始時：両隣の味方に保護2を付与 2d9 2d9
	1	火が如き鋸 貫通：傲慢 対象のデバフの種類の数だけスキル威力+1（最大2） 対象の出血の数だけダメージ量+1（最大3） 2d7：的中時、火傷1を付与 2d7：的中時、火傷1を付与 2d5：的中時、対象の出血の数だけ火傷を付与
	2	最後まで追跡しろ！ 貫通：傲慢 戦闘開始時：（最大共鳴数x20）%の確率で後方の味方1名に援護攻撃1を付与。最大共鳴数が4以上なら、援護攻撃を付与した味方に傲慢威力増加1と傲慢ダメージ量増加2を付与 使用時：呼吸8を得る 4d3 4d3：的中時、次のRに出血2を付与 4d4：マッチ勝利的中時、火傷1を付与
	3	息を吐き出せ！ 貫通：嫉妬 マッチ勝利時：呼吸4を得て、対象に獲物の印1を付与

		5d4：的中時、ランダムな味方2名に呼吸8を付与（ピークオド号所属の味方を優先する）
	4	<p>執念の銛 貫通：憤怒</p> <p>対象の出血5ごとにスキルd数+1（最大2）</p> <p>マッチ勝利時：自分以外のランダムな味方1名のSANを10減少させ、自分のSANを20回復</p> <p>攻撃後：対象が混乱または死亡した場合、SANが最も低い味方2名に呼吸7を付与</p> <p>3d4</p> <p>3d4：的中時、次のRに出血2を付与</p> <p>3d4：的中時、次のRに出血2を付与</p> <p>3d4：的中時、対象の火傷が10以上なら[葬炎]</p>
固有		<p>[援護攻撃] 最大1 バフ</p> <p>[1R] この効果を付与したキャラクターの攻撃終了時、そのキャラクターが攻撃した対象をスキル1で一方攻撃する。</p>
		<p>[過熱されたガス銛] 最大1 バフ</p> <p>[1R] 攻撃的中時に火傷1を付与。対象の火傷が5以上なら与えるダメージ量+2</p>
		<p>[獲物の印] 最大1 デバフ</p> <p>[1R] ピークオド号所属のキャラクターから受けるダメージ+3</p>

# 「エドガー家継承者の人格」

人格  
No.

6

HP	132	SAN	59	速度	4d2	斬撃	弱点	貫通	抵抗	打撃	普通	弾丸	×
----	-----	-----	----	----	-----	----	----	----	----	----	----	----	---

パッシブ	名称	終わりになき悪夢
	発動条件	憂鬱x3 共鳴
	効果	戦闘開始時、自分のSAN5ごとにダメージ量増加1と脆弱1を得る（最大5）。対象の沈潜2ごとにダメージ量+1（最大5）

戦術	0	貴方も泣きたいのか？ 回避：憂鬱 使用時：対象の沈潜3ごとにスキル威力+1（最大3） 8d2
	1	セイバースラッシュ 斬撃：嫉妬 使用時：対象の沈潜6以上ならスキルd値+2。対象の沈潜3ごとにマッチ威力+1（最大2） 2d8：的中時、沈潜3を付与
	2	クベール 貫通：憤怒 使用時：対象の沈潜4以上ならスキルd値+1 3d4+2：的中時、次のRに束縛1と斬撃脆弱1を付与 3d5+2：的中時、次のRに束縛1を付与
	3	ルミーズ 斬撃：憂鬱 使用時：対象の沈潜6以上ならスキル威力+2。対象の沈潜3ごとにマッチ威力+1（最大2） マッチ勝利時：沈潜2を付与 5d3：的中時、対象の沈潜5以上なら次のRにクイック1を得る 5d4：的中時、沈潜3を付与
	4	悪夢狩り 斬撃：色欲 使用時：対象の沈潜3ごとにマッチ威力+1（最大2） 攻撃後：対象が混乱状態なら沈潜3を付与 敵討伐時：ランダムな敵2名に沈潜3を付与

	2d9：的中時、沈潜1を付与
	2d9：的中時、沈潜1を付与
	2d9：的中時、沈潜1を付与
	2d10：的中時、対象の沈潜が10以上なら、沈潜を10吸収し、次のRにd値強化1とダメージ量増加3を得る。50%の確率で沈潜を吸収せずにこの効果が発動

# 「エドガー家チーフバトラーの人格」

人格  
No.

7

HP	155	SAN	55	速度	4d2	斬撃	弱点	貫通	抵抗	打撃	普通	弾丸	×
----	-----	-----	----	----	-----	----	----	----	----	----	----	----	---

パッシブ	名称	家事の仕上げ
	発動条件	傲慢x3 共鳴
	効果	バトラーの目印を持つ対象へ攻撃的中時、呼吸1を得て、次のRにクイックを1得る（最大3）。バトラーの目印を持つ対象にクリティカルの中時、対象の速度が自分より低ければ、対象との速度差1ごとにクリティカルダメージ量+1（最大6）

戦術	0	埃も残さず 回避：色欲 8d2：回避成功時、バトラーの目印1を付与し、呼吸1を得て、SANを3回復
	1	応接道一式 狩り 斬撃：色欲 対象の速度が自分より低ければ、対象との速度差2ごとにマッチ威力+1（最大3） 使用時：呼吸2を得る 2d8：的中時、呼吸2を得る 2d8：的中時、バトラーの目印2を付与
	2	応接道第七式 捕捉 斬撃：傲慢 メインターゲットの速度が自分より低ければ、対象との速度差2ごとにマッチ威力+1（最大3） 戦闘開始時：自分の呼吸を6消費して、広域指定人数2名増加 2d10：的中時、呼吸3を得る 2d10：的中時、バトラーの目印2を付与。クリティカルの中時、バトラーの目印1を付与
	3	招かざる客の威圧 斬撃：憂鬱 対象の速度が自分より低ければ、対象との速度差2ごとにマッチ威力+1（最大3） 4d4：的中時、脆弱1を付与

固有		3d7：的中時、次のRに束縛2を付与 3d7：的中時、バトラーの目印1を付与
	4	<p>応接道第二式 瓦解 斬撃：憤怒</p> <p>対象にバトラーの目印があるならマッチ威力+1</p> <p>対象の速度が自分より低ければ、対象との速度差2ごとにスキル威力+1（最大2）</p> <p>使用時：呼吸7を得る</p> <p>8d2：的中時、呼吸5を得て、次のRに束縛1を付与。クリティカルの中時、バトラーの目印1を付与</p> <p>4d5：対象が混乱状態ならクリティカルダメージ量+4。</p> <p>的中時、バトラーの目印2を付与。</p> <p>敵討伐時、バトラーの目印を持つランダムな対象へ、このスキルを再使用（最大1回。バトラーの目印がない場合発動しない）</p>
		<p>[バトラーの目印] 最大10 中立バフ</p> <p>特定スキルが強化。クリティカル攻撃を受けた時、数値1減少</p>



# 「ワザリング・ハイツ チーフバトラーの人格」

人格  
No.

8

HP	175	SAN	47	速度	2d3+1	斬撃	普通	貫通	弱点	打撃	抵抗	弾丸	×
----	-----	-----	----	----	-------	----	----	----	----	----	----	----	---

パッシブ	名称	奥様の声が・・・！
	発動条件	憂鬱x3 共鳴
	効果	マッチ開始時、対象が士気低下状態または混乱状態なら、マッチ威力+1、ダメージ量+3。邸宅の木霊状態の対象へのダメージ量+3。全てのダイスが残っている状態でマッチ勝利時にSANを7回復。SANが最大なら次のRにマッチ威力増加1を得る

戦術	0	無礼者が・・・！ 回避：憂鬱 4d6：回避成功時、沈潜1を付与
	1	ノック 打撃：傲慢 使用時：対象の沈潜が6以上ならスキルd値+1 2d9 2d9：的中時、沈潜3を付与
	2	埃はたき 打撃：憂鬱 使用時：対象の沈潜が5以上ならスキルd値+1 マッチ勝利時：沈潜2を付与 4d4 4d4：的中時、沈潜3を付与 4d4：的中時、沈潜2を付与
	3	一片の埃もなきように！ 打撃：憂鬱 戦闘開始時：全ての味方に脆弱1を付与し、SANを5回復 2d8：的中時、対象の沈潜の数だけ憂鬱ダメージを与え（最大10）、対象の沈潜を半減させる 2d10：的中時、対象の沈潜の数だけ憂鬱ダメージを与え（最大10）、対象の沈潜を半減させる 2d10：的中時、対象の沈潜の数だけ憂鬱ダメージを与え（最大10）、対象の沈潜を半減させる

		<p>奥様の意のままに 打撃：色欲</p> <p>4d4+2</p> <p>4d4+2</p> <p>4d4+3</p> <p>5d4+3：的中時、次のRに邸宅の木霊3を付与。対象に邸宅の木霊があれば対象の沈潜の数だけ憂鬱ダメージを与える（最大30）</p>
固有	4	<p>[邸宅の木霊] 最大3 デバフ</p> <p>自分の精神が邸宅の木霊に変更される。沈潜が付与される時、追加で沈潜を1得る。R終了時1減少</p>

# 「ワザリングハイツ・ワイルドハントの人格」

人格  
No.

9

HP	150	SAN	60	速度	1d6+2	斬撃	抵抗	貫通	普通	打撃	弱点	弾丸	×
----	-----	-----	----	----	-------	----	----	----	----	----	----	----	---

パッシブ	名称	魔王の呼びかけ
	発動条件	嫉妬x5 保有
	効果	対象の沈潜3ごとにダメージ量+1（最大5）。戦闘中に味方のHPが0になる時、棺を2消費してその味方のHPを1にし、ワイルドハント1を付与（1Rに2回）

戦術	0	デュラハンよ…！ マッチ可能斬撃反撃：色欲 戦闘開始時：デュラハンがないなら、次のRにデュラハン1を得る 使用時：対象の沈潜6以上ならスキル威力+1 2d9：的中時、沈潜2を付与 2d9
	1	斬首 斬撃：憤怒 使用時：対象の沈潜6以上ならスキル威力+1 2d10 2d10：的中時、沈潜3を付与
	2	追悼行進 斬撃：嫉妬 使用前：自分の棺4ごとに広域指定人数+1（最大2）。自分にデュラハンがあるならさらに広域指定人数+1 使用時：対象の沈潜5ごとにスキル威力+1（最大3） 攻撃後：自分にデュラハンがあればSANを10減少 2d9 2d9：的中時、沈潜2を付与 2d10：的中時、沈潜3を付与
	3	恨み晴らし 打撃：色欲 対象の沈潜5以上ならマッチ威力+1 使用時：自分の棺5ごとにマッチ威力+1（最大2） マッチ勝利時：沈潜3を付与 8d2：的中時、沈潜3を付与 8d2：的中時、対象の沈潜の数だけ出血を付与（最大10）
	4	レクイエム 打撃：憂鬱 使用前：自分にデュラハンがあるなら、このスキルを「死ぬまで走

固有	<p>れ、デュラハンよ」に変更          使用時：対象の沈潜3ごとにスキルd値-1（最大4）。自分の棺1ごとにダメージ量+2（最大12）          攻撃後：棺1を得て、このスキルを捨てる          敵討伐時：棺2を得る          18-1d14：的中時、沈潜3を付与          18-1d14：的中時、沈潜3を付与</p>
	<p>死ぬまで走れ、デュラハンよ 打撃：憂鬱          使用前：自分の棺2ごとに広域指定人数+1（最大4）。          使用時：SANを15減少。対象の沈潜3ごとにスキルd値-1（最大6）。          自分の棺1ごとにダメージ量+2（最大12）          攻撃後：棺2を得て、このスキルを捨てる          敵討伐時：棺3を得る          R終了時：デュラハンを除去          20-1d15：的中時、沈潜1を付与          20-1d15：的中時、沈潜1を付与          20-1d15：的中時、沈潜1を付与          20-1d15：的中時、対象の沈潜の数だけ憂鬱ダメージを与える。          敵討伐時、SANを15回復。ランダムな敵2名に対し、倒した対象の沈潜の数2ごとに沈潜1を付与（最大8）</p>
	<p>[棺] 最大10 バフ          R終了時、次のRにて棺3ごとにダメージ量増加1を得る（最大3）          棺5ごとにマッチ威力増加1を得る（最大2）</p>
	<p>[デュラハン] 最大3 中立バフ          ダメージ量+3、被ダメージ量+3          速度d値+1          R終了時、次のRにデュラハン1を得る。自分が士気低下状態または混乱状態なら消滅          R終了時にデュラハンがあるなら、自分のSANが（15-棺の数）だけ減少（最低7）</p>
	<p>[ワイルドハント] 最大1 中立バフ          付与されたRの間、HPが1未満にならない。R終了時、最大HPの50%だけHPを回復          攻撃により死亡時、ランダムなE.G.O資源を1得る          付与されたRの次のR終了時、死亡する</p>

# 「ラ・マンチャランド 理髪師の人格」

人格  
No.

10

HP	152	SAN	58	速度	4d2	斬撃	抵抗	貫通	普通	打撃	弱点	弾丸	×
----	-----	-----	----	----	-----	----	----	----	----	----	----	----	---

パッシブ	名称	血を宿した鋏/血染めの鋏の刃
	発動条件	色欲x3 共鳴
	効果	裁縫対象とマッチする時、マッチ威力+1。戦闘で自分が消費した血餐25ごとにダメージ量+1（最大5）

戦術	0	<p>礼儀がなっていないじゃない！ マッチ可能斬撃反撃：暴食                      使用時：血染めの鋏の刃の段階に比例し、マッチ威力+1（最大3）                      5d3：的中時、次のRに出血4を付与</p>
	1	<p>裁縫 斬撃：暴食                      与えたダメージの10%だけHPを回復（最大10）                      使用時：対象の出血が6以上ならマッチ威力+1                      2d8：的中時、次のRに出血3を付与                      2d6：的中時、（血染めの鋏の刃の段階-1）回このダイスを再使用（最大2）</p>
	2	<p>チョッキン！ 斬撃：傲慢                      与えたダメージの10%だけHPを回復（最大15）                      使用時：血餐を最大30消費し、消費した血餐10ごとに血染めの鋏の刃1を得て、SANを2回復。血餐が消費できない場合、出血3を得る。                      2d9：的中時、次のRに出血1を付与。対象が出血状態なら固定ダメージ4を与える                      2d10：的中時、次のRに出血1を付与。対象が出血状態なら固定ダメージ4を与える                      2d10：破壊不能ダイス。的中時、次のRに出血2を付与</p>
	3	<p>カットオフ 斬撃：色欲                      与えたダメージの10%だけHPを回復（最大20）                      使用時：血餐を最大60消費し、消費した血餐6ごとに血染めの鋏の刃1を得る。血餐が消費できない場合、出血7を得る                      2d8+2：的中時、次のRに出血1を付与</p>

固有		<p>2d8+2：的中時、次のRに出血1を付与</p> <p>5d3+2：的中時、自分の血染めの鉄の刃が10以上なら次のRに裁縫対象1を付与</p>
	4	<p>仲良く切ってあげるう！ 斬撃：憤怒</p> <p>与えたダメージの20%だけHPを回復（最大20）</p> <p>攻撃前：血染めの鉄の刃が10以上なら、広域指定人数+1。血染めの鉄の刃が20以上なら、代わりに広域指定人数+2</p> <p>使用時：対象の出血が6以上ならスキル威力とマッチ威力+1</p> <p>攻撃後：増加した広域指定人数1ごとに血染めの鉄の刃を10消費</p> <p>敵討伐時：血餐30を得る</p> <p>2d8：的中時、次のRに出血2を付与</p> <p>2d9：的中時、次のRに出血2を付与</p> <p>2d10：的中時、次のRに出血2を付与</p> <p>2d12：的中時、血染めの鉄の刃が10以上なら血染めの鉄の刃x2だけ固定ダメージを与え（最大30）、対象の出血を出血-渴きへ[血蓮変換]</p>
		<p>[血染めの鉄の刃] 最大10 バフ</p> <p>-血染めの鉄の刃Ⅰ-</p> <p>R開始時、ダメージ量増加1、HP回復量増加2と脆弱1を得る</p> <p>特殊スキルに使用される</p> <p>[ラ・マンチャランド 理髪師の人格専用効果]</p> <p>最大値が30になり、血染めの鉄の刃が10以上なら、血染めの鉄の刃Ⅱに変換される。20以上なら、血染めの鉄の刃Ⅲに変換される。</p> <p>-血染めの鉄の刃Ⅱ-</p> <p>R開始時、ダメージ量増加2、HP回復量増加3、脆弱1を得る</p> <p>特殊スキルに使用される</p> <p>-血染めの鉄の刃Ⅲ-</p> <p>R開始時、ダメージ量増加3、HP回復量増加5、脆弱2を得る</p> <p>特殊スキルに使用される</p> <p>[裁縫対象]最大1 デバフ</p> <p>出血2ごとに受けるダメージが1増加（最大10）。R終了時消滅</p>

# 「ラ・マンチャランド 神父の人格」

人格  
No.

11

HP	188	SAN	49	速度	1d6	斬撃	普通	貫通	弱点	打撃	抵抗	弾丸	×
----	-----	-----	----	----	-----	----	----	----	----	----	----	----	---

パッシブ	名称	終油の秘跡/血に染まった手
	発動条件	色欲x5 保有
	効果	R終了時に出血ダメージを受ける。自分を除くHPが最も低い味方のHPを15回復

戦術	0	色褪せた忍耐 防御：色欲 使用時：味方全員のSANを10回復。自分のHPが最大値の50%以下なら血餐を最大20消費し、消費した血餐だけ自分のHPを回復5d5
	1	当然の罰を… 打撃：憂鬱 使用時：出血2を得る マッチ敗北時：次のRに出血5を得る 2d10：的中時、次のRに出血3を付与 2d10：的中時、[破裂爆発]。破裂を3消費
	2	家族のための献身 打撃：暴食 対象の出血が6以上ならスキル威力+2 使用時：出血4を得る。血餐を最大50まで消費し、消費した血餐10ごとに血に染まった手1を得る 攻撃後：血に染まった手3を得る 3d7：的中時、次のRに出血2を付与 3d7：的中時、次のRに出血2を付与
	3	締め付けてくる罪悪感 打撃：傲慢 対象の出血が6以上ならスキル威力+2 使用時：出血5を得る。血餐を最大30まで消費し、HPが最も低い味方のHPを消費した血餐の数だけ回復 6d3：的中時、破裂3を付与 6d3：的中時、血に染まった手2を得る
	4	雪げぬ罪 打撃：色欲 対象の出血が6以上ならスキルd数+1

	<p>攻撃前：出血3を得る</p> <p>使用時：血に染まった手が10以上なら、血に染まった手を最大20まで消費して下記の効果を得る</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-消費した数値x3だけ自分のHPを回復</li> <li>-消費した数値が10以上なら、スキル威力+2</li> <li>-消費した数値が20以上なら、最後のダイスを1回再使用</li> </ul> <p>攻撃後：自分のHPを10回復</p> <p>2d9：的中時、次のRに出血2と破裂2を付与</p> <p>2d9：的中時、次のRに出血2と破裂2を付与</p> <p>2d10：的中時、[破裂爆発]。破裂を4消費</p>
固有	<p>[血に染まった手] 最大10 バフ</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-血に染まった手Ⅰ-</li> </ul> <p>特殊スキルに使用される</p> <p>数値が10以上なら攻撃的中時、破裂1を付与</p> <p>[ラ・マンチャランド 神父の人格専用効果]</p> <p>最大値が30になる。血に染まった手が10以上なら、血に染まった手Ⅱに変換される。 20以上なら、血に染まった手Ⅲに変換される。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-血に染まった手Ⅱ-</li> </ul> <p>R開始時、ダメージ量増加1、HP回復量増加3を得る</p> <p>攻撃的中時に破裂1を付与</p> <p>特殊スキルに使用される</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-血に染まった手Ⅲ-</li> </ul> <p>R開始時、ダメージ量増加1、HP回復量増加3を得る</p> <p>攻撃的中時に破裂1と出血1を付与</p> <p>特殊スキルに使用される</p>



# 「ラ・マンチャランド 姫の人格」

人格  
No.

12

HP	160	SAN	55	速度	1d8	斬撃	弱点	貫通	抵抗	打撃	普通	弾丸	×
----	-----	-----	----	----	-----	----	----	----	----	----	----	----	---

パッシブ	名称	硬血の棘
	発動条件	性欲x3 嫉妬x2 保有
	効果	自分を除く味方が出血ダメージを受けるか血餐を消費するごとに、咲き出す棘1を得る（1Rに3回）。自分が基本スキルで与えたダメージ量の20%だけ自分のHPを回復（ダイスごとに最大10）

戦術	0	ドンキホーテ流硬血15式日傘 マッチ可能貫通反撃：性欲 使用時：自分を除く、最も出血の数が多い味方1名の出血を5減少 マッチ勝利時：咲き出す棘4を得る 2d9：的中時、次のRに出血2を付与 2d9
	1	歩みは優雅に… 貫通：憤怒 [味方指定可能] 対象が味方ならマッチ威力が10増加しダメージ量が0に固定 2d10：的中時、出血3とダメージ量増加2を付与
	2	身振りは美しく… 貫通：傲慢 戦闘開始時：血餐を最大20消費し、自分と最大HPが最も高い味方1名に、血餐10ごとに咲き出す棘1を付与（血鬼人格優先）。付与した味方が血鬼人格なら咲き出す棘を追加で1付与。血餐が消費できない場合、出血3を得る 使用時：対象の出血が6以上ならスキル威力+1 2d9 2d9：的中時、次のRに出血1と破裂1を付与
	3	撒き散らし、磨り潰されよ 貫通：嫉妬 戦闘開始時：自分と最大HPが最も高い味方1名にパワー1を付与。 さらに血餐を最大30消費し、血餐10ごとに咲き出す棘1を付与（血鬼人格優先）。付与した味方が血鬼人格なら咲き出す棘を追加で2付与。血餐が消費できない場合、出血5を得る

		<p>8d2</p> <p>8d2：的中時、次のRに出血2と破裂1を付与</p> <p>1d9+9：的中時、[破裂爆発]。破裂を3消費</p>
	4	<p>幻想的なパレード 貫通：色欲</p> <p>攻撃前：自分の咲き出す棘が3段階かつ5以上ならスキル威力+3、広域指定人数+2</p> <p>使用時：自分の累計消費血餐10ごとにダメージ量+1（最大10）</p> <p>攻撃後：自分の咲き出す棘を全て消費</p> <p>2d11：的中時、破裂3と出血2を付与</p> <p>2d11：的中時、破裂3と出血2を付与</p> <p>4d4：的中時、[破裂爆発]。破裂を3消費</p>
固有		<p>[咲き出す棘] 最大10 バフ</p> <p>-咲き出す棘Ⅰ-</p> <p>数値5ごとに保護1を得る。被ダメージ時、攻撃者へ出血1を付与してから数値1減少</p>
		<p>[ラ・マンチャランド 姫の人格専用効果]</p> <p>最大値が30になり、数値が10以上なら咲き出す棘Ⅱ、数値が20以上なら咲き出す棘Ⅲになる</p> <p>-咲き出す棘Ⅱ-</p> <p>数値5ごとに保護1を得る（最大3）。被ダメージ時、攻撃者へ出血1を付与してから数値1減少</p> <p>スキルの出血付与量と破裂付与量+1。咲き出す棘Ⅱが消費され10以下になると前の段階に戻る</p> <p>特殊スキルに使用される</p> <p>-咲き出す棘Ⅲ-</p> <p>数値5ごとに保護1を得る（最大5）。被ダメージ時、攻撃者へ出血1を付与してから数値1減少</p> <p>破裂爆発で与えるダメージ量+5。スキルの出血付与量と破裂付与量+1。咲き出す棘Ⅲが消費され20以下になると前の段階に戻る</p> <p>特殊スキルに使用される</p>

# 「ジァ家家主候補の人格」

人格  
No.

13

HP	150	SAN	57	速度	4d2	斬撃	普通	貫通	弱点	打撃	抵抗	弾丸	×
----	-----	-----	----	----	-----	----	----	----	----	----	----	----	---

パッシブ	名称	破傷吸還
	発動条件	暴食x5 保有
	効果	自分の攻撃スキルで敵討伐時、対象の破裂の数だけ呼吸を得る。マッチ進行時、対象の破裂の数より自分の呼吸の数の方が大きいなら、マッチ威力+1。対象の破裂の数が5以下なら破裂爆発で破裂を消費しない

戦術	0	秀回 回避：憂鬱 使用時：呼吸2を得る 8d2：回避成功時、呼吸2を得る
	1	赤撃 打撃：憂鬱 対象のデバフの種類が5種類以上ならマッチ威力+1 使用時：対象の破裂3ごとにスキル威力+1（最大2） マッチ勝利時：呼吸4を得る 6d2：的中時、破裂1を付与 6d2+2：的中時、破裂4を付与。クリティカルの中時、次のRにダメージ量増加1を得る
	2	芭蕉丸丹 打撃：嫉妬 対象のデバフの種類が5種類以上ならマッチ威力+1 使用時：対象の破裂3ごとに呼吸1を得る（最大10） 敵討伐時：次のRにダメージ量増加2を得る 3d6：的中時、破裂2を付与 3d6：的中時、破裂2を付与 2d11：クリティカルの中時、対象の破裂5ごとに脆弱1を付与（最大3）
	3	赤鳳 打撃：暴食 対象のデバフの種類が5種類以上ならスキル威力+3 使用時：対象の破裂が4以上ならスキル威力+2 1d22：的中時、破裂2を付与。クリティカルの中時、脆弱1を付与

		<p>1d25：的中時、破裂2を付与。クリティカルの中時、脆弱1を付与</p> <p>1d25：的中時、対象の破裂の数だけ呼吸を得る（最大5）</p> <p>1d28：的中時、[破裂爆発]。破裂を5消費。クリティカルダメージ量+5</p>
	4	<p>赤春 斬撃：嫉妬</p> <p>対象のデバフの種類が5種類以上なら広域指定人数+2</p> <p>使用時：メインターゲットのデバフが5種類以上ならスキル威力+5</p> <p>マッチ勝利時：破裂5を付与</p> <p>9d2：的中時、[破裂爆発]。破裂を5消費。クリティカルダメージ量+10。クリティカル討伐時、ランダムな敵2名に破裂3付与</p>

# 「東部親指カボIIIの人格」

人格  
No.

14

HP	166	SAN	50	速度	1d6	斬撃	普通	貫通	普通	打撃	普通	弾丸	6
----	-----	-----	----	----	-----	----	----	----	----	----	----	----	---

パッシブ	名称	天退星刀
	発動条件	憤怒x3 保有
	常時発動	舞台開始時、自分の弾丸を虎標弾へと[弾倉変換]。戦術4-1または戦術4-2を使うたびにこの戦闘中マッチ威力減少2と脆弱1を永続的に得る
	効果	弾丸を戦闘中に10以上消費したなら、[再装填]し自分の弾丸を猛虎標弾へと[弾倉変換]し剛気1を得る

戦術	0	天退星刀 装填 マッチ可能斬撃反撃：憂鬱 攻撃後：[再装填]。自分の弾丸が猛虎標弾なら、かわりに[再装填-残弾維持]（戦闘中3回のみ発動） 2d6：的中時、振動2を付与 2d7：的中時、弾丸を1消費。火傷3を付与
		二連斬 斬撃：傲慢 対象の火傷と振動の合計4ごとにスキル威力+1（最大2） 自分の弾丸が猛虎標弾なら二連斬-【爆】に変更 2d8：的中時、振動2を付与 2d8：的中時、振動3を付与
		二連斬-【爆】 斬撃：傲慢 対象の火傷と振動の合計4ごとにスキル威力+1（最大4） マッチ敗北時：弾丸を1減少 2d8：的中時、振動2を付与 2d8：破壊不能ダイス。的中時、弾丸を1消費し振動5と火傷3を付与
	2	三連撃 斬撃：嫉妬 対象の火傷と振動の合計4ごとにスキル威力+1（最大2） 自分の弾丸が猛虎標弾なら三連撃-【爆】に変更 2d9：的中時、振動2を付与 2d9：的中時、振動2を付与 4d3+2：的中時、[振動爆発]。振動を1消費

		<p>三連撃-【爆】 斬撃：嫉妬</p> <p>対象の火傷と振動の合計4ごとにスキル威力+1（最大4）</p> <p>マッチ敗北時：弾丸を1減少</p> <p>2d9：的中時、振動2を付与</p> <p>2d9：的中時、弾丸を1消費し振動2と火傷2を付与</p> <p>4d3+2：破壊不能ダイス。的中時、弾丸を1消費し火傷4を付与。破壊されずに的中時、[振動爆発]を2回発動し、振動を5消費</p>
		<p>爆碎斬 斬撃：暴食</p> <p>対象の火傷と振動の合計6ごとにスキル威力+1（最大3）</p> <p>マッチ敗北時：SANを15減少</p> <p>3d5+1：破壊不能ダイス。的中時、弾丸を1消費し火傷3と振動3を付与</p> <p>3d5+1：破壊不能ダイス。的中時、弾丸を1消費し火傷3と振動3を付与。破壊されずに的中時、振動-灼熱へと[振幅変換]</p> <p>3d5+1：破壊不能ダイス。的中時、弾丸を1消費し火傷3を付与。破壊されずに的中時、[振動爆発]を2回発動し、振動を3消費</p>
		<p>快刀亂麻 斬撃：憤怒</p> <p>自分の弾丸が猛虎標弾なら超絶猛虎殺撃乱斬に変更</p> <p>攻撃後：[再装填]（戦闘中1回のみ発動）</p> <p>10d2：破壊不能ダイス。的中時、弾丸を全て消費。的中時、消費した弾丸の数だけ火傷を付与。破壊されずに的中時、[振動爆発]を3回発動し、振動を5消費</p>
		<p>超絶猛虎殺撃乱斬 斬撃：憤怒</p> <p>使用時：メインターゲットの火傷と振動の合計10ごとに広域指定人数+1（最大2）</p> <p>攻撃後：[再装填-残弾維持]（戦闘中1回のみ発動）</p> <p>マッチ敗北時：弾丸を3減少</p> <p>4d4：破壊不能ダイス。弾丸を1消費。</p> <p>このダイスで弾丸を消費したなら、的中時、火傷4を付与</p> <p>4d4：破壊不能ダイス。弾丸を1消費。</p> <p>このダイスで弾丸を消費したなら、的中時、火傷4を付与</p> <p>4d5：破壊不能ダイス。弾丸を1消費。</p>

	<p>このダイスで弾丸を消費したなら、的中時、振動4を付与 4d5：破壊不能ダイス。弾丸を1消費。</p> <p>このダイスで弾丸を消費したなら、的中時、振動6を付与 4d5：破壊不能ダイス。弾丸を1消費。</p> <p>破壊されずに的中時、振動-灼熱へ[振幅変換] 4d6：破壊不能ダイス。弾丸を1消費。</p> <p>破壊されずに的中時、[振動爆発]を4回発動し、対象の振動と火傷を除去</p>
固 有	<p>[弾丸-虎標弾] -弾丸を消費するダイスのダメージ量+2。火傷付与量と振動付与量+1 消費することで特定戦術の能力が向上</p>
	<p>[弾丸-猛虎標弾] -弾丸を消費するダイスのダメージ量+3。火傷付与量と振動付与量+2。自分の速度が対象より早ければ振動爆発ダメージ量+5- 消費することで特定戦術の能力が向上</p>
	<p>[剛気] 最大1 バフ 速度が1d8に変更 自分の速度が対象より2以上早ければマッチ威力+1 今回の戦闘の間、自分が消費した弾丸が30以上なら剛気-心に変更</p>
	<p>[剛気-心] 最大1 バフ 速度が4d2に変更 自分の速度が対象より2以上早ければマッチ威力+2</p>

# 「黒雲会副組長の人格」

人格  
No.

15

HP	149	SAN	50	速度	1d7+1	斬撃	抵抗	貫通	弱点	打撃	普通	弾丸	×
----	-----	-----	----	----	-------	----	----	----	----	----	----	----	---

パッシブ	名称	墨雲
	発動条件	色欲x3 共鳴
	効果	マッチ勝利時、次のRに出血3を付与。自分を除く黒雲会所属の味方の戦術1にダメージ量減少付与効果が存在しなければ、その1ダイス目に「的中時、ダメージ量減少1を付与」を追加

戦術	0	後始末 斬撃反撃：色欲 2d10：的中時、次のRに斬撃脆弱2を付与
	1	乱れ散る雲 斬撃：色欲 使用時：対象の出血が5以上なら対象の受ける出血ダメージ量+2 2d9：的中時、次のRに出血2を付与 2d9：的中時、次のRにダメージ量減少1を付与
	2	裏路地の掟 斬撃反撃：嫉妬 使用時：自分を除く生存している黒雲会所属の味方1名ごとに最初のダイスを再使用（最大3） 2d8：的中時、次のRに出血2を付与。敵討伐時、全ての味方のSANを20回復
	3	鋭い刃 斬撃：憤怒 戦闘開始時：斬撃スキルを持つ味方全員に斬撃ダメージ量増加2を付与 4d4+2 5d4+2：的中時、次のRにダメージ量減少2を付与
	4	墨塗り 斬撃：傲慢 戦闘開始時：メインターゲットの出血の数が10以上なら広域指定人数+1 マッチ勝利時：対象の出血の数が7以上ならダメージ量+3 5d3：マッチ勝利的中時、次のRに出血2を付与 5d3：マッチ勝利的中時、次のRに出血3を付与 8d2+4：的中時、対象のダメージ量減少の数が5以上なら次のRに出血10を付与



# 「剣契頭目の人格」

人格  
No.

16

HP	159	SAN	55	速度	2d3+1	斬撃	抵抗	貫通	普通	打撃	弱点	弾丸	×
----	-----	-----	----	----	-------	----	----	----	----	----	----	----	---

パッシブ	名称	本国剣術
	発動条件	傲慢x3 共鳴
	常時発動	斬撃スキル威力+2
	効果	スキル効果で呼吸を得る時、呼吸の保有数が最も少ない味方1名に呼吸2を付与、剣契所属なら代わりに4付与。戦闘に参加した剣契が6名以上なら代わりに全ての味方が呼吸4を得る。戦闘開始時、剣契所属の全ての味方に本国剣術1を付与

戦術	0	殺主 斬撃反撃：嫉妬 使用時：次のRに斬撃威力増加1を得る 1d8+10
	1	抜剣 斬撃：傲慢 自分の呼吸の数が6以上ならスキル威力+1 使用時：呼吸4を得る 2d9：的中時、呼吸2を得る 2d9：的中時、呼吸2を得る
	2	切動 斬撃：傲慢 自分の呼吸の数が7以上ならスキル威力+1 戦闘開始時：自分を除く味方全員の斬撃スキル威力+1 3d8 2d8：的中時、呼吸3を得る 1d17：クリティカルダメージ量+6
	3	刺法 斬撃：傲慢 自分の呼吸の数が7以上ならスキル威力+1 使用時：呼吸4を得る マッチ勝利時：次のRに斬撃威力1を得る 2d10：的中時、次のRに脆弱2を付与 7d2+2：クリティカルダメージ量+8

		<p>肉斬 斬撃：憤怒</p> <p>マッチ勝利時：呼吸5を得る</p> <p>マッチ敗北時：対象の攻撃終了後、骨断を使用する</p> <p>21-1d20：クリティカルダメージ量+10</p>
	4	<p>骨断 斬撃：傲慢</p> <p>使用時：自分の失ったHP10ごとにダメージ量+1（最大10）</p> <p>27-1d24</p> <p>29-1d27</p> <p>34-1d33</p> <p>40-1d38：的中時、自分の呼吸の数だけ固定ダメージを与える。クリティカルダメージ量+10</p>
固有		<p>[本国剣術] 最大1 バフ</p> <p>斬撃威力1増加。クリティカルダメージ量+2</p> <p>R終了時消滅</p>

# 「○○のミートパイ厨房長の人格」

人格  
No.

17

HP	140	SAN	59	速度	1d6+1	斬撃	抵抗	貫通	弱点	打撃	普通	弾丸	×
----	-----	-----	----	----	-------	----	----	----	----	----	----	----	---

パッシブ	名称	即席料理
	発動条件	色欲x5 保有
	効果	敵討伐時、HPが最も低い味方のHPを15回復（1Rに1回）。渇きがある場合は全て消費し、消費した渇きの数x2だけHPを追加で回復（最大20）

戦術	0	新鮮な材料発見 回避：色欲 9d2：回避成功時、次のRにクイック1を得る
	1	料理の支度 斬撃：憤怒 2d9：的中時、次のRに出血1を付与 2d10：的中時、渇き2を得る
	2	残酷に 斬撃：暴食 使用時：後方の味方1名にパワー1、出血付与量増加1、沈潜2を付与 4d3+3 2d10：的中時、対象の出血の数だけHP回復（最大20）
	3	食材狩り 貫通：嫉妬 使用時：渇き1を得る 2d9+2：的中時、次のRに束縛1を付与 2d9+2：的中時、次のRに出血3を付与 7d2+3：的中時、対象に出血または麻痺があれば次のRにHP回復量減少4を付与
	4	なんでも料理出来るわよ 斬撃：色欲 対象の失ったHP10ごとにダメージ量+1（最大8） 2d8+3：的中時、渇きがあるなら最後のダイスのダメージ量+4 2d8+3：的中時、渇きがあるなら最後のダイスのダメージ量+2 2d8+3：的中時、渇きがあるなら最後のダイスのダメージ量+1 2d10

固有

[渴き] 最大10 バフ

対象の出血ダメージをマッチ中に3回発動させたなら数値1増加（1Rに最大3）。特定パッシブ発動により全て消費

# 「奥歯事務所代表の人格」

人格  
No.

18

HP	149	SAN	58	速度	2d2+2	斬撃	抵抗	貫通	弱点	打撃	普通	弾丸	×
----	-----	-----	----	----	-------	----	----	----	----	----	----	----	---

パッシブ	名称	武勇伝
	発動条件	怠惰x5 保有
	効果	振動爆発時、消費した振動の数だけランダムな味方1名に振動を付与（最大10）

戦術	0	<p>二日酔いの解消 防御：怠惰</p> <p>使用時：自分の振動の数だけバリアを得る</p> <p>8d2</p> <p>8d2</p>
	1	<p>待て！ 斬撃：憤怒</p> <p>このスキルが捨てられると振動5を得る</p> <p>使用時：ランダムなスキルを1つ捨てる。振動2を得る。自分の振動の数が6以上ならスキル威力+2</p> <p>2d10：的中時、自分の振動の数だけSANを回復（最大10）</p>
	2	<p>マージン 回避：怠惰</p> <p>このスキルが捨てられるとパワー2と振動4を得る</p> <p>戦闘開始時：前のRでスキルを捨てたなら次のRにパワー1を得る</p> <p>7d2：回避成功時、振動2を付与</p> <p>8d2：回避成功時、振動2を付与</p>
	3	<p>引き裂く 打撃：色欲</p> <p>このスキルが捨てられるとダメージ量増加2を得る</p> <p>使用時：ランダムなスキルを1つ捨てる。後方の味方1名にダメージ量増加2を付与</p> <p>3d6：的中時、振動2を付与</p> <p>3d7：的中時、振動2を付与</p> <p>3d7：的中時、自分の振動の数が6以上なら対象に[振動爆発]。振動を1消費</p>
	4	<p>思い切った判断 打撃：怠惰</p>

	<p>使用時：1~4のスキルを全て捨てる。自分の振動が10以上なら振動を10消費してスキル威力+2</p> <p>4d4+1：的中時、振動4を付与</p> <p>4d4+1：的中時、使用時効果で振動を消費したなら振動3を付与</p> <p>7d3：的中時、[振動爆発]を3回発動し、振動を3消費</p>
--	---

# 「終止符事務所代表の人格」

人格  
No.

19

HP	149	SAN	58	速度	2d2+2	斬撃	普通	貫通	抵抗	打撃	弱点	弾丸	18
----	-----	-----	----	----	-------	----	----	----	----	----	----	----	----

パッシブ	名称	集中
	発動条件	なし
	効果	舞台開始時、最初のRのスキル威力+3。弾丸が0の間、銃撃を撤廃。呼吸が10以上の時、クリティカル判定が呼吸x5から呼吸x10になる

戦術	0	影の向こう マッチ可能斬撃反撃：傲慢 クリティカルダメージ量+2 使用時：呼吸4を得る R終了時：[再装填]（戦闘中1度のみ） 8d2：的中時、呼吸1を得る 5d2：的中時、呼吸1を得る
	1	発射 貫通：怠惰 使用時：呼吸5を得る 攻撃後：保有弾丸数が0ならこのスキルを捨てる 2d7：銃撃。的中時、弾丸を1消費 2d7：銃撃。的中時、弾丸を1消費し呼吸3を得る 2d9：銃撃。的中時、弾丸を1消費し呼吸3を得る
	2	ターゲット捕捉 貫通：憂鬱 使用時：呼吸4を得る 3d6：的中時、呼吸3を得る 4d5：銃撃。的中時、弾丸を任意の数消費（最低1、最大3）。クリティカルダメージ量が消費した弾丸の数x2だけ増加（最大6） 3d6：的中時、次のRに束縛1と虚弱1を付与
	3	ヘッドショット 貫通：嫉妬 対象の速度が自分より低ければ、対象との速度差2ごとにクリティカルダメージ量+2（最大6） 使用時：呼吸4を得る。次のRから2Rの間クイック1を得る 攻撃後：保有弾丸数が0ならこのスキルを捨てる

	<p>29-4d7：銃撃。的中時、弾丸を1消費し貫通脆弱2を付与。クリティカルの中時、次のRに貫通脆弱2を付与</p>
4	<p>人生の終止符 貫通：傲慢          使用時：呼吸8を得る          マッチ勝利時：呼吸2を得て、呼吸-終止符へと[深吸変換]          攻撃後：弾丸が無いならこのスキルを捨てる          3d8：銃撃。的中時、弾丸を任意の数消費（最低1、最大3）。クリティカルダメージ量が消費した弾丸の数x2だけ増加（最大6）。ダメージ量の半分だけSANを回復（最大10）          3d8：銃撃。的中時、弾丸を任意の数消費（最低1、最大3）。クリティカルダメージ量が消費した弾丸の数x2だけ増加（最大6）。ダメージ量の半分だけSANを回復（最大10）          2d10+3：対象が混乱状態ならクリティカルダメージ量+4。的中時、次のRに束縛1と貫通脆弱1を付与</p>



# 「夜明事務所代表の人格」

人格  
No.

20

HP	160	SAN	50	速度	3d2+1	斬撃	抵抗	貫通	普通	打撃	弱点	弾丸	×
----	-----	-----	----	----	-------	----	----	----	----	----	----	----	---

パッシブ	名称	暁の火
	発動条件	憤怒x3 共鳴
	効果	火傷状態の敵とのマッチ威力+1。火傷状態の敵に攻撃 的中時、固定SANダメージ4を与える

戦術	0	夜明け マッチ可能斬撃反撃：憤怒 対象の火傷6ごとにスキル威力+1（最大4） 戦闘開始時：火傷が30以上の敵がいるなら、このスキルのダイスを 除去し、戦術4「明け方」のダイスをコピーする 7d2：的中時、火傷4を付与
	1	依頼処理 斬撃：怠惰 3d6+2：的中時、火傷2を付与
	2	黎明の閃光 斬撃：傲慢 戦闘開始時：火傷状態の敵1名ごとにこのスキルで与えるダメージ 量+1（最大5） 一方攻撃時：火傷脆弱5を付与 2d10：的中時、火傷1を付与 2d14：的中時、火傷1を付与。対象の火傷が30以上ならこのダイス を再使用（最大1回）
	3	茜さす剣 斬撃：嫉妬 対象の火傷4ごとにスキル威力+1（最大3） 攻撃後：後方の味方1名に火傷付与量増加1を付与 4d3+1：的中時、火傷2を付与 4d3+1：的中時、火傷2を付与 2d9+2
	4	明け方 斬撃：憤怒 対象の火傷4ごとにスキル威力+1（最大8） 使用時：次のRにランダムな味方2名に保護2を付与 7d3：対象の火傷2ごとにダメージ量+1（最大20）。的中時、火傷4 を付与



# E.G.Oデータ

E.G.Oを入手する方法には、以下の二つが存在します。

## E.G.O抽出

自我の欠片を100個消費し、E.G.O抽出ダイスロールを行うことで、ランダムに1つ手に入れることができます。

次ページから記載されるE.G.Oの内、1d（E.G.Oの総数）を振った出目に対応する番号のE.G.Oを入手してください。

既にそのE.G.Oを持っていた場合は、再度E.G.O抽出ダイスロールを行ってください。

## E.G.O購入

各E.G.Oごとに決められた個数の自我の欠片を消費することで、好きなE.G.Oを1つ手に入れることができます。

必要な欠片の個数は、E.G.O番号の横に記載されています。

既に持っているE.G.Oを購入する事はできません。

## ※注意※ オリジナルE.G.Oについて

このE.G.O一覧には、『Limbus Company』他Project Moon作品に一切登場しない、当ルールブックオリジナルのE.G.Oも収録されています。ご注意ください。

**ZAYIN****魼魼魼魼：舌切り雀****No.1 50欠片****必要資源：憤怒x1 嫉妬x3**

E.G.O パッシブ	名称	切られた舌
	発動条件	なし
	効果	マッチ敗北時、次のRにてダメージ量増加2を得る
スキル	覚醒	<p>斬撃：嫉妬</p> <p>マッチ勝利時：対象が沈潜状態なら沈潜4を付与</p> <p>2d9：的中時、このRに脆弱3を付与</p> <p>5d2+2：的中時、沈潜4を付与</p>
	侵蝕	<p>斬撃：嫉妬</p> <p>[敵味方識別不可]</p> <p>マッチ勝利時：対象が沈潜状態なら[沈潜殺到]</p> <p>19-1d9：的中時、対象が混乱状態なら固定HPダメージ10を与える</p> <p>19-1d9：的中時、対象が混乱状態なら固定HPダメージ10を与える</p>

**ZAYIN****黄金の卵：ガチョウ****No.2 50欠片****必要資源：怠惰x5**

E.G.O パッシブ	名称	黄金色の卵
	発動条件	なし
	効果	振動を消費するスキルを使用時、消費数を3減少
スキル	覚醒	<p>斬撃：怠惰</p> <p>マッチ勝利時：対象の振動を最大10消費し、次のRにて消費した振動2ごとに怠惰脆弱1を付与</p> <p>3d4：的中時、振動2を得る</p> <p>3d4：的中時、振動2を得る</p> <p>4d4：的中時、振動2を得る</p>
	侵蝕	<p>斬撃：怠惰</p> <p>[敵味方識別不可]</p> <p>マッチ勝利時：対象の振動を最大20消費し、次のRにて消費した振動2ごとに怠惰脆弱1を付与</p> <p>20-2d9：的中時、互いに[振動爆発]。振動を3消費</p>

**ZAYIN****懺悔：たった一つの罪と何百もの善****No.3 150欠片****必要資源：怠情x5 傲慢x3**

E.G.O パッシブ	名称	告解
	発動条件	なし
	効果	このパッシブを得てから3Rの間、あらゆるデバフが除去される
スキル	覚醒	貫通：怠情 広域：対象5体 使用時：全ての味方のHPとSANを15回復 8d2
	侵蝕	貫通：怠情 広域：対象5体 [敵味方識別不可] 使用時：全ての味方のHPとSANを15回復 22-1d10

**ZAYIN****低いなきごえ：泣きヒキガエル****No.4 50欠片****必要資源：怠情x2 憂鬱x1**

E.G.O パッシブ	名称	憂鬱感
	発動条件	なし
	効果	振動爆発時、次の R にダメージ量減少2を付与
スキル	覚醒	打撃：憂鬱 7d2：的中時、振動5を付与 2d10：的中時、[振動爆発]。振動4消費
	侵蝕	打撃：憂鬱 [敵味方識別不可] 対象の振動4ごとにダメージ量+2（最大 10） 20-1d18：的中時、[振動爆発]。振動3消費、対象の振動を振動-反響に[振幅変換]

**ZAYIN****Changer MK3：なんでも変えて差し上げます**

No.5 50欠片

必要資源：憤怒x2 怠惰x2 暴食x4

E.G.O パッシブ	名称	エネルギー抽出
	発動条件	なし
	効果	敵討伐時にLP10獲得
スキル	覚醒	貫通：暴食 戦闘開始時：自分のHPが50%以上ならHPを25%まで減少しLPを10獲得。HPが25%以下の状態なら死亡する 使用時：対象の出血2ごとにダメージ量+1（最大10） 2d10：的中時、対象の出血が10以上なら出血-崩壊へと[血蓮変換]
	侵蝕	<b>[影響] 5R</b> 1R：自分のHPを20%減少し5LP獲得 2R：自分のHPを25%減少し10LP獲得 3R：自分のHPを30%減少し15LP獲得 4R：自分のHPを60%減少し20LP獲得 5R：自分のHPを100%減少し25LP獲得

**ZAYIN****喪失：欲張りなきこり**

No.6 50欠片

必要資源：暴食x4 嫉妬x1

E.G.O パッシブ	名称	欲しがり
	発動条件	なし
	効果	戦闘開始時、後方の味方1名の全てのバフを半分吸収する
スキル	覚醒	打撃：暴食 5d3+2：的中時、破裂4を付与。対象の破裂が8以上なら破裂-切除へと[裂幅変換]
	侵蝕	打撃：暴食 [敵味方識別不可] 20-1d15：的中時、[破裂爆発] 3回発動

**ZAYIN****まやかし：黄金色の林檎****No.7 50欠片****必要資源：怠情x1 暴食x4**

E.G.O パッシブ	名称	蛆虫
	発動条件	なし
	効果	出血状態の敵に攻撃の中時、1~7の固定暴食ダメージを与える
スキル	覚醒	打撃：暴食 広域：対象4体 7d2+1：的中時、次のRに振動4と麻痺2を付与
	侵蝕	打撃：暴食 広域：対象4体 [敵味方識別不可] 7d2+1：的中時、次のRに出血4と麻痺2を付与

**ZAYIN****螂蛆殺：百足の使徒****No.8 50欠片****必要資源：怠情x2 傲慢x2**

E.G.O パッシブ	名称	蠱毒反殺
	発動条件	なし
	効果	スキルで恐慌を付与する時、次のRにダメージ量増加1を得る（最大2）
スキル	覚醒	打撃：憂鬱 攻撃後：自分と対象のデバフの種類数の合計だけ、双方に百足の毒を付与 7d2+3：的中時、次のRに恐慌3を付与 7d2+3：的中時、破裂3を付与。暴食または憂鬱共鳴数が4以上なら、その共鳴数だけ百足の毒を付与
	侵蝕	打撃：憂鬱 [敵味方識別不可] 攻撃後：自分と対象のデバフの種類数の合計だけ、双方に百足の毒を付与 20-1d15：的中時、次のRに恐慌3を付与 25-2d10：的中時、破裂3を付与。暴食または憂鬱共鳴数が4以上なら、その共鳴数だけ百足の毒を付与
固有	[百足の毒] 最大20 デバフ R終了時、数値4ごとに次のターンに脆弱1を得る R終了時、数値だけ暴食ダメージを受けて、数値が半減 死亡した時、ランダムなキャラクターにこのデバフを全て押し付ける	

**ZAYIN****響き：マンドレイクの棺****No.9 50欠片****必要資源：性欲x1 傲慢x4**

E.G.O パッシブ	名称	鼓膜が弾ける
	発動条件	なし
	効果	沈潜と恐慌によるダメージが半減する
スキル	覚醒	<p>打撃：傲慢 広域：対象3体</p> <p>戦闘開始時：全てのキャラクターのSANが半減（最大30）</p> <p>攻撃後：このスキルで与えたSANダメージだけSAN回復（最大25）</p> <p>1d30</p>
	侵蝕	<p>打撃：傲慢 広域：対象3体</p> <p>[敵味方識別不可]</p> <p>戦闘開始時：全てのキャラクターのSANが半減（最大30）。恐慌があるキャラクターに精神崩壊1を付与</p> <p>25-2d10：的中時、このRに傲慢脆弱5を付与</p>

**ZAYIN****ソーダ：蓋の空いたウェルチアース****No.10 50欠片****必要資源：憂鬱x2 嫉妬x1**

E.G.O パッシブ	名称	遠い海のカモメの鳴き声
	発動条件	敵討伐時
	効果	自分の SAN を6回復する
スキル	覚醒	<p>貫通：嫉妬</p> <p>使用時：次のRにてSANが最も低い味方2名のSANを10回復</p> <p>5d3：的中時、次のRにてHPが低い味方2名のHPを8回復</p>
	侵蝕	<p>打撃：嫉妬</p> <p>[敵味方識別不可]</p> <p>使用時：次のRにてSANが最も低い味方1名のSANを2減少</p> <p>19-1d10：的中時、全ての味方がHPを10回復して全てのキャラクターのSAN が2減少</p>

**ZAYIN****赤く染まった羽：鶴の恩返し**

No.11 50欠片

必要資源：憤怒x3 怠惰x1

E.G.O パッシブ	名称	引きちぎった跡
	発動条件	なし
	効果	出血状態の敵に攻撃の時に、固定ダメージ1を与える
スキル	覚醒	貫通：憤怒 1d24：的中時、次のRに出血7を付与
	侵蝕	貫通：憤怒 [敵味方識別不可] 24-1d10：的中時、次のRに出血7を付与

**ZAYIN****幸福：あなたは幸せでなければならない**

No.12 50欠片

必要資源：憤怒x2 憂鬱x2

E.G.O パッシブ	名称	質問
	発動条件	なし
	効果	1d100を振り、偶数ならパワー1、奇数なら虚弱1を得る
スキル	覚醒	<b>[影響] 3R</b> 1R：味方に1d100を対象の好きな回数だけ振らせる。偶数ならパワー1、奇数なら虚弱1を対象に付与する 2R：味方に1d100を対象の好きな回数だけ振らせる。偶数なら保護1、奇数なら脆弱1を対象に付与する 3R：味方に1d100を対象の好きな回数だけ振らせる。偶数ならパワー2と保護2、奇数なら脆弱2と脆弱2を対象に付与する。戦闘終了時、このE.G.Oの効果で合計5回以上1d100を振った味方を死亡させる
	侵蝕	<b>[影響] 3R</b> 1R：敵に1d100を対象の好きな回数だけ振らせる。偶数ならパワー1、奇数なら虚弱1を対象に付与する 2R：敵に1d100を対象の好きな回数だけ振らせる。偶数なら保護1、奇数なら脆弱1を対象に付与する 3R：敵に1d100を対象の好きな回数だけ振らせる。偶数ならパワー2と保護2、奇数なら脆弱2と脆弱2を対象に付与する。このE.G.Oの効果で合計5回以上1d100を振った敵を3R後に死亡させる（強敵無効）



# TETH

## 鬼退治：血迷った鬼殺し

No.13 75欠片

必要資源：憤怒x3 嫉妬x3

E.G.O パッシブ	名称	鬼ごっこのはじまり
	発動条件	なし
	効果	自分の速度が対象よりも高ければスキル威力+1
スキル	覚醒	<p>斬撃：憤怒</p> <p>戦闘開始時：後方の味方3名にきびだんご3を付与</p> <p>使用時：呼吸7を得る</p> <p>3d4：クリティカルの中時、次のRに脆弱3を付与</p> <p>3d4：クリティカルの中時、次のRに出血3を得る</p> <p>3d6：クリティカルダメージ量+6</p>
	侵蝕	<p>斬撃：憤怒</p> <p>[敵味方識別不可]</p> <p>戦闘開始時：後方の味方3名にきびだんご3を付与</p> <p>使用時：全ての味方から、呼吸を半分吸収する</p> <p>27-2d11：クリティカルダメージ量+5</p>
固有	<p>[きびだんご]最大3 バフ</p> <p>呼吸獲得量+1、クリティカル成功時に呼吸3を得る。R終了時に1減少</p>	

# TETH

## 殺害救済：首吊り風船

No.14 75欠片

必要資源：憤怒x2 嫉妬x4

E.G.O パッシブ	名称	浮いて浮いて吊られる
	発動条件	なし
	効果	マッチ敗北時、対象に出血2を付与
スキル	覚醒	<p>貫通：憤怒</p> <p>マッチ勝利時：互いに100のSANダメージを与える</p> <p>5d5：的中時、対象の出血を3回発動</p>
	侵蝕	<p>貫通：憤怒</p> <p>[敵味方識別不可]</p> <p>マッチ勝利時：互いに50のHPダメージを与える</p> <p>30-4d5：的中時、次のRに出血5を付与</p>

E.G.O パッシブ	名称	縛られた怒り
	発動条件	なし
	効果	速度ダイスが1d4に変更。打撃スキル威力+2
ス キ ル	覚 醒	<p>打撃：憤怒</p> <p>攻撃前：自分に付与されたデバフをランダムに1つ除去</p> <p>10d2：的中時、振動5を付与して[振動爆発]。振動爆発時、対象にSANがない場合は代わりに憤怒ダメージを与える</p>
	侵 蝕	<p><b>【同化】</b></p> <p>1：暴力性 打撃：憤怒</p> <p>8d2：的中時、振動5を付与</p> <p>2縛られた怒り 防御：傲慢</p> <p>使用時：沈潜3を得て、次のRにパワー3を得る</p> <p>10d1</p> <p>10d1</p> <p>10d1</p> <p>3：金属の響き 打撃：憂鬱</p> <p>2d11：的中時、[振動爆発]</p> <p>2d11：的中時、[振動爆発]</p> <p>2d11：的中時、[振動爆発]。振動を5消費</p> <p>4：終わり、始まり、終わる。</p> <p>打撃：憤怒</p> <p>使用時：自分にデバフがあるならデバフを全て除去。デバフがないならスキル威力-8</p> <p>9d2</p> <p>9d2</p> <p>10d2：マッチ勝利的中時、対象の現在のSANを50%減少</p>

# TETH

## 迫りくる日：終末カレンダー

No.16 75欠片

必要資源：憤怒x3 色欲x2

E.G.O パッシブ	名称	生贄の儀式
	発動条件	なし
	効果	敵討伐時、使用したスキルの大罪資源を5得る
スキル	覚醒	<p>打撃：憤怒</p> <p>対象のHPが25%未満ならダメージ量+8</p> <p>28-1d15：敵討伐時、次のRにパワー2を得て全ての味方のHPを15回復</p>
	侵蝕	<p>打撃：憤怒</p> <p>[敵味方識別不可]</p> <p>対象のHPが25%未満ならダメージ量+8</p> <p>28-1d15：敵討伐失敗時、次のRに出血10とパワー3を得る</p>

# TETH

## 火柱：無数の生贄

No.17 75欠片

必要資源：憤怒x3 色欲x3

E.G.O パッシブ	名称	炎々
	発動条件	なし
	効果	R開始時、火傷で死亡したキャラクターがいるならランダムなキャラクター2名に火傷5を付与
スキル	覚醒	<p>打撃：憤怒</p> <p>攻撃前：両隣の味方の火傷を最大10まで吸収</p> <p>攻撃後：自分に[葬炎]</p> <p>30-2d14：的中時、自分の火傷の数だけ火傷付与</p>
	侵蝕	<p>打撃：憤怒</p> <p>[敵味方識別不可]</p> <p>攻撃前：両隣の味方の火傷を最大10まで吸収</p> <p>攻撃後：自分に[葬炎]、両隣の味方に火傷8を付与</p> <p>2d10：的中時、対象の両隣の敵に火傷10を付与</p> <p>3d7：的中時、[葬炎]</p>

**TETH****一生シチュー：バジルスープ****No.18 75欠片****必要資源：色欲x5**

<b>E.G.O パッシブ</b>	<b>名称</b>	暴食のるつぼ
	<b>発動条件</b>	なし
	<b>効果</b>	火傷状態の敵討伐時に色欲資源2を得る
<b>スキル</b>	<b>覚醒</b>	<p>打撃：色欲</p> <p>攻撃前：保有している色欲資源2ごとにダメージ量+1（最大20）</p> <p>8d3：的中時、火傷6を付与</p>
	<b>侵蝕</b>	<p>打撃：色欲</p> <p>[敵味方識別不可]</p> <p>HPが最も高い対象を攻撃</p> <p>攻撃前：保有している色欲資源2ごとにダメージ量+1（最大20）、色欲共鳴数だけ色欲資源を消費し、消費した資源1につきダメージ量+2（最大10）</p> <p>22-1d10：的中時、[葬炎]</p>

**TETH****超美味！：タッキーマン****No.19 75欠片****必要資源：憤怒x4**

<b>E.G.O パッシブ</b>	<b>名称</b>	調理の時間だヨ！！
	<b>発動条件</b>	なし
	<b>効果</b>	R開始時、HP回復量増加3を得る
<b>スキル</b>	<b>覚醒</b>	<p>打撃：色欲</p> <p>使用時：このE.G.Oスキルで対象を倒したなら、使用者のHPを全回復する</p> <p>10d3</p>
	<b>侵蝕</b>	<p>打撃：色欲</p> <p>[敵味方識別不可]</p> <p>29-3d5：的中時、対象に与えたHPダメージ量だけ自分のHPを回復</p>

**TETH****赤眼：母なる蜘蛛****No.20 75欠片****必要資源：性欲x2 暴食x2**

<b>E.G.O パッシブ</b>	<b>名称</b>	蜘蛛の糸
	<b>発動条件</b>	自分がクイック状態
	<b>効果</b>	マッチ勝利時、対象に次のRに束縛1を付与
<b>ス キ ル</b>	<b>覚 醒</b>	<p><b>[同化]</b></p> <p>1：捕らえる 斬撃：憤怒 2d10：的中時、対象の束縛の数だけ次のRにてクイックを得る</p> <p>2：糸を絡めて 貫通：性欲 5d3+1 5d3+1：的中時、次のRに束縛1を付与 3d4+1：的中時、次のRに束縛1を付与</p> <p>3：餌狩り 斬撃：憤怒 戦闘開始時：束縛状態の敵に束縛3を付与 2d7+2：過半数的中時、次のRに武装解除2を付与 2d7+2：過半数的中時、次のRに武装解除2を付与 3d7</p> <p>4：蜘蛛の巣 斬撃：嫉妬 9d2：的中時、対象の束縛と自分のクイックの数の合計x5だけHPを回復</p>
	<b>侵 蝕</b>	<p>斬撃：性欲 [敵味方識別不可]</p> <p>使用時：今回のRと次のRにて自分を除くすべてのキャラクターが束縛3を得る 30-1d23：的中時、対象の束縛と自分のクイックの数の合計x5だけHPを回復</p>

**TETH****ねばつき：足長妖精****No.21 75欠片****必要資源：色欲x3 傲慢x2**

E.G.O パッシブ	名称	緑の外翅
	発動条件	なし
	効果	戦闘開始時、ランダムな味方に呼吸4と出血1を付与
スキル	覚醒	<b>【影響】 2R</b> 1R：全ての敵に束縛1と呼吸3を付与 2R：全ての敵に内臓崩壊1を付与
	侵蝕	打撃：色欲 [敵味方識別不可] 2d12：的中時、次のRに出血3を付与。対象の出血が8以上なら追加で7付与 2d12：的中時、対象の出血の数だけHP回復（最大20）

**TETH****桃色の欲望：桃色の靴****No.22 75欠片****必要資源：憤怒x1 色欲x4**

E.G.O パッシブ	名称	桃色のリボン
	発動条件	なし
	効果	マッチ勝利時、桃色のリボン1を付与
スキル	覚醒	貫通：色欲 25-1d19：的中時、次のRに麻痺3とダメージ量減少3を付与
	侵蝕	貫通：色欲 [敵味方識別不可] 9d3+2：的中時、次のRに麻痺3とダメージ量減少3、束縛4を付与
固有	[桃色のリボン] 最大10 デバフ [1R] 攻撃ダイスを振る度に数値が増加 R終了時、数値分次のRにて束縛を得る（最大5）	

# TETH

## にやつき：笑うチェシャ猫

No.23 75欠片

必要資源：憤怒x1 怠惰x5

E.G.O パッシブ	名称	いたずら好き
	発動条件	なし
	効果	R開始時、バフを得ているなら、パワー、忍耐、クイック、保護のうちどれか1種を2得る
スキル	覚醒	<b>【影響】 3R</b> 1R：全ての味方がパワー、忍耐、クイック、保護の内1つをランダムに1得る 2R：全ての味方がパワー、忍耐、クイック、保護の内1つをランダムに2得る 3R：全ての味方がパワー、忍耐、クイック、保護の内1つをランダムに3得る
	侵蝕	斬撃：怠惰 [敵味方識別不可] マッチ開始時：このRの間、対象のバフ・デバフによる威力の増減を反転する 29-3d8：的中時、対象の現在のデバフの数を1.5倍に増加

# TETH

## 願いの石：塔右饒

No.24 75欠片

必要資源：怠惰x2 暴食x1 憂鬱x1

E.G.O パッシブ	名称	ドルハルバン
	発動条件	なし
	効果	R開始時、怠惰保護2を得る
スキル	覚醒	貫通：怠惰 11d2：的中時、次のRに麻痺4を付与し、自分に怠惰保護2を3Rの間付与する
	侵蝕	打撃：怠惰 [敵味方識別不可] HPが最も高い対象を攻撃 22-1d11：的中時、次のRに虚弱3を付与し自分に怠惰保護2を2Rの間付与する

# TETH

## まさかり：山の家臣

No.25 75欠片

必要資源：怠惰x3 暴食x3

E.G.O パッシブ	名称	足柄山
	発動条件	なし
	効果	振動が付与された敵を討伐時に全ての敵に振動8を付与
スキル	覚醒	打撃：怠惰 8d3：的中時、振動7と麻痺2を付与
	侵蝕	打撃：怠惰 [敵味方識別不可] 24-1d12：的中時、次のRに麻痺2を付与。[振動爆発]。振動4消費

# TETH

## ショコラカタブラ：ヘンゼルとグレーテル

No.26 75欠片

必要資源：憤怒x1 色欲x1 怠惰x1 暴食x1 憂鬱x1 傲慢x1 嫉妬x1

E.G.O パッシブ	名称	デコレーションハウス
	発動条件	なし
	効果	振動爆発時、対象の振動の数2ごとに火傷1を付与
スキル	覚醒	打撃：暴食 戦闘開始時：全ての敵に振動6を付与 2d9 3d8：的中時、[振動爆発]。火傷6を付与
	侵蝕	打撃：暴食 [敵味方識別不可] 戦闘開始時：全てのキャラクターが火傷6と振動6を得る 27-1d22：的中時、[振動爆発]。与えたSANダメージ量の半分だけSANを回復



# TETH

## たぶつき：妖精紳士

No.27 75欠片

必要資源：性欲x2 暴食x3

E.G.O パッシブ	名称	酸っぱい酒香
	発動条件	なし
	効果	振動爆発時、HPを5~10回復
スキル	覚醒	貫通：暴食 対象の振動が10以上ならマッチ威力+5 2d12：的中時、[振動爆発]を4回発動し、振動を10消費
	侵蝕	貫通：暴食 [敵味方識別不可] 対象の振動が10以上ならマッチ威力+5 32-5d6：的中時、[振動爆発]を4回発動し、振動を10消費

# TETH

## 氷の脚：バーバヤーガ

No.28 75欠片

必要資源：憂鬱x4 嫉妬x2

E.G.O パッシブ	名称	寒気
	発動条件	なし
	効果	沈潜が5以上付与された敵に攻撃的中時、束縛1と虚弱1を付与（最大3）
スキル	覚醒	打撃：憂鬱 広域：対象3体 メインターゲットのHPが50%以上ならダメージ量+5 1d15+10：的中時、[振動爆発]。沈潜5を付与
	侵蝕	打撃：憂鬱 [敵味方識別不可] メインターゲットのHPが50%以上ならダメージ量+3 1d8+20：的中時、[振動爆発]。沈潜10を付与

**TETH****投げ縄：薔薇の狩人****No.29 75欠片****必要資源：性欲x1 暴食x4 傲慢x1**

E.G.O パッシブ	名称	広がりゆく投げ縄
	発動条件	なし
	効果	自分の攻撃で対象が混乱または死亡した時、ランダムな敵2名に破裂3を付与
スキル	覚醒	<p>斬撃：暴食</p> <p>対象と自分の速度が合計6以上ならスキル威力+2</p> <p>対象の破裂の数7につきd値+1（最大2）</p> <p>使用時：次のRにクイック2を得る</p> <p>3d4：的中時、投げ縄2を付与</p> <p>3d4</p> <p>3d4：的中時、暴食共鳴数2につき破裂2を付与（最大10）</p> <p>4d4：的中時、[破裂爆発]。破裂を3消費</p>
	侵蝕	<p>斬撃：暴食</p> <p>[敵味方識別不可]</p> <p>対象と自分の速度が合計6以上ならスキル威力+2</p> <p>対象の破裂の数7につきd値-2（最大4）</p> <p>使用時：次のRにクイック2を得る</p> <p>16-1d10：的中時、投げ縄2を付与</p> <p>16-1d10：的中時、破裂4と出血2を付与</p> <p>16-1d10：的中時、[破裂爆発]</p>
固有	<p>[投げ縄] 最大3 デバフ</p> <p>R終了時、自分の速度だけ破裂を得て（最大4）、次のRに束縛1を得る</p> <p>R終了時1減少</p>	

# TETH

## 過ぎし日：在りし日の肖像

No.30 75欠片

必要資源：怠情x3 憂鬱x3

E.G.O パッシブ	名称	砕け散った昨日
	発動条件	なし
	効果	対象の沈潜が6以上ならマッチ威力+1
スキル	覚醒	貫通：憂鬱 広域：対象3体 攻撃後：対象が混乱または死亡したなら、ランダムな味方3名のSANを20回復 1d7+10：的中時、沈潜7を付与。対象の沈潜が10以上なら次のRにて呪い2を付与
	侵蝕	貫通：憂鬱 広域：対象3体 [敵味方識別不可] 対象に呪いがあるならダメージ量+3 27-1d9：的中時、次のRにて沈潜3と傲慢脆弱2、呪い1を付与

# TETH

## びりびりどっかん：電球クラゲ

No.31 75欠片

必要資源：憂鬱x3 嫉妬x2

E.G.O パッシブ	名称	光を蓄える
	発動条件	なし
	効果	対象の戦術スキルによってダメージを受けた時、充電1を得る（1Rに最大5回）
スキル	覚醒	打撃：憂鬱 使用時：充電3を得る 使用后：自分の充電6ごとに次のRに保護1を得る（最大4） 5d3：的中時、充電4を得る 4d6：的中時、次のRに麻痺2を付与
	侵蝕	打撃：憂鬱 広域：対象3体 [敵味方識別不可] 25-1d20：的中時、次のRに麻痺2を付与。自分の充電が10以上あるなら追加で次のRに束縛2を付与

**TETH****メラメラ燃えた羽：蒼羽蝶****No.32 75欠片****必要資源：憂鬱x4**

E.G.O パッシブ	名称	包み込む炎
	発動条件	なし
	効果	R開始時、前のRでダメージを受けていなければ、全ての味方が憂鬱保護1を得る
スキル	覚醒	<p>打撃：憂鬱 広域：対象2体</p> <p>攻撃前：メインターゲットのHPが最大でないならスキル威力+6</p> <p>15d2：的中時、火傷8を付与</p>
	侵蝕	<p>打撃：憂鬱 広域：対象2体</p> <p>[敵味方識別不可]</p> <p>攻撃前：メインターゲットのHPが最大ならスキル威力+6</p> <p>28-1d17：的中時、互いに火傷10と脆弱2を付与</p>

**TETH****彼方の欠片：宇宙の欠片****No.33 75欠片****必要資源：色欲x1 怠惰x1 傲慢x1 嫉妬x1**

E.G.O パッシブ	名称	理解不能
	発動条件	一方攻撃時
	効果	次のRに虚弱1または武装解除1をランダムに付与する
スキル	覚醒	<p>打撃：傲慢</p> <p>このスキルはダイスのダメージを与えない</p> <p>3d4：的中時、対象に10のSANダメージを与える</p> <p>3d4：的中時、対象に5 のSANダメージを与える</p> <p>3d4：的中時、対象に3のSANダメージを与える</p>
	侵蝕	<p>貫通：傲慢 広域：対象3体</p> <p>[敵味方識別不可]</p> <p>27-1d16：的中時、対象に15のSANダメージを与える</p>

# TETH

## 凶弾：凶弾の射手

No.34 75欠片

必要資源：憤怒x1 傲慢x3 嫉妬x2

E.G.O パッシブ	名称	潰れたペンダント
	発動条件	なし
	効果	R開始時、呼吸3を得る
スキル	覚醒	貫通：傲慢 攻撃前：傲慢共鳴数1ごとにクリティカルダメージ量+1（最大7） 2d10：クリティカルの中時、沈潜3を付与し呼吸4を得る 2d10：的中時、次のRに出血4を付与。クリティカル討伐時、自分が弾丸を使用する人格なら弾丸4を得る
	侵蝕	貫通：傲慢 広域：対象3体 [敵味方識別不可] 攻撃前：傲慢共鳴数1ごとにクリティカルダメージ量+1（最大7）。呼吸5ごとにダメージ量+2 28-1d12：的中時、次のRに出血3と沈潜3を付与。クリティカルの中時、呼吸3を得る

# TETH

## 蓬萊：年老いた釣り人

No.35 75欠片

必要資源：憂鬱x3 傲慢x3

E.G.O パッシブ	名称	玉手箱
	発動条件	なし
	効果	感情レベルが上がる時、ダメージ量増加1と脆弱1を得る
スキル	覚醒	貫通：傲慢 戦闘開始時：恐慌状態の敵に[鬱苦殺到] 5d3：的中時、次のRに恐慌2を付与 5d3：的中時、次のRに恐慌2を付与 2d10：的中時、次のRに恐慌2を付与
	侵蝕	貫通：傲慢 [敵味方識別不可] 戦闘開始時：自分以外の全てのキャラクターに[鬱苦殺到] 23-1d18：的中時、次のRに恐慌3を付与 23-1d18：的中時、精神崩壊1を付与

# TETH

## 電気哀鳴：夢見る電気羊

No.36 75欠片

必要資源：憤怒x1 嫉妬x3

E.G.O パッシブ	名称	過負荷ケーブル
	発動条件	なし
	効果	戦闘開始時、最大共鳴数が4以上ならパワー1と保護1を得る。それが嫉妬なら追加で1得る
スキル	覚醒	貫通：嫉妬 使用時：充電8を得る 使用後：ランダムな味方1人に充電5を付与 最大共鳴数が4以上なら付与対象を2人追加 10d2：的中時、[破裂爆発]
	侵蝕	打撃：嫉妬 広域：対象2体 [敵味方識別不可] 使用時：自分の充電を全て消費、消費した充電1ごとに固定ダメージ1を与える 26-1d17：的中時、次のRに麻痺2と破裂8を付与

# TETH

## ネジの外れた一撃：お前ぶたれたい？しこたま？

No.37 75欠片

必要資源：憤怒x1 傲慢x3

E.G.O パッシブ	名称	お前ぶたれたい？しこたま？
	発動条件	なし
	効果	E.G.O使用時、次のRにパワー3と脆弱5を得る
スキル	覚醒	打撃：嫉妬 3d7：的中時、次のRに傲慢保護3を得る
	侵蝕	打撃：嫉妬 [敵味方識別不可] 5d9：的中時、次のRに憤怒保護2を得て麻痺4を付与

**TETH****呪いの釘：痛がるデディ****No.38 75欠片****必要資源：嫉妬x6**

E.G.O パッシブ	名称	いたい！
	発動条件	なし
	効果	自分が保有するデバフの種類1つにつき固定ダメージ1を与える（最大5）
スキル	覚醒	貫通：嫉妬 6d3：的中時、貫通脆弱3を付与 4d4：的中時、嫉妬脆弱3と呪い3を付与
	侵蝕	貫通：嫉妬 [敵味方識別不可] 7d3：的中時、貫通脆弱3と嫉妬脆弱3、呪い3を付与

**TETH****ノイズ：1.76 MHz****No.39 75欠片****必要資源：憤怒x2 怠惰x1 嫉妬x3**

E.G.O パッシブ	名称	4月23日の記憶
	発動条件	なし
	効果	4÷（スキルのランク）だけスキル威力+1（最大2）
スキル	覚醒	<b>【影響】 2R</b> 1R：全ての味方にパワー2と敵識別不可を付与 2R：全ての味方にパワー2と敵識別不可を付与
	侵蝕	<b>【影響】 3R</b> 1R：全てのキャラクターにパワー2と敵味方識別不可を付与 2R：全てのキャラクターにパワー2と敵味方識別不可を付与 3R：全てのキャラクターにパワー2と敵味方識別不可を付与

**HE****4本目のマッチの火：マッチガール****No.40 125欠片****必要資源：憤怒x3 色欲x1 怠惰x1**

E.G.O パッシブ	名称	歩み
	発動条件	なし
	効果	攻撃前、自分のHPが20%以下なら、攻撃対象に100ダメージ与えて死亡する

スキル	覚醒	斬撃：憤怒 広域：対象5体 1d40：的中時、火傷をダイスの出目と同じだけ付与
	侵蝕	貫通：憤怒 広域：対象8体 [敵味方識別不可] 使用時：全てのキャラクターが火傷3を得る 49-1d40：的中時、火傷をダイスの出目と同じだけ付与

**HE****カポ-テ：真鍮の雄牛****No.41 125欠片****必要資源：憤怒x3 色欲x3**

E.G.O パッシブ	名称	冷ませぬ興奮
	発動条件	なし
	効果	R開始時、火傷1を得る。憤怒の戦術スキルのダメージ量+2

スキル	覚醒	打撃：憤怒 マッチ開始時：対象が火傷状態なら次のRにてパワー3を得る 10d2：的中時、[振動爆発]。全ての敵に火傷10を付与
	侵蝕	打撃：憤怒 [敵味方識別不可] 使用時：対象が火傷状態なら次のRにてパワー3を得て振動10を得る 42-1d35：的中時、[振動爆発]。全てのキャラクターに火傷10を付与。



## HE

## 紅炎殺：紅炎蛾

No.42 125欠片

必要資源：憤怒x5 怠惰x1

E.G.O パッシブ	名称	揺れる小さな花火
	発動条件	なし
	効果	的中時、対象が火傷状態ならランダムなキャラクター2名に火傷1を付与
スキル	覚醒	貫通：憤怒 1d10+22：的中時、憤怒共鳴数x3だけ対象に火傷を付与する。
	侵蝕	貫通：憤怒 [敵味方識別不可] 1d15+20：的中時、憤怒共鳴数x4だけ対象に火傷を付与する。

## HE

## ハーモニー：歌う機械

No.43 125欠片

必要資源：憤怒x3 暴食x3 傲慢x2

E.G.O パッシブ	名称	リズム
	発動条件	憤怒x3 共鳴
	効果	与えるダメージと受けるダメージが5増加する
スキル	覚醒	打撃：憤怒 戦闘開始時：全てのキャラクターに[的中時、3のSANダメージを受ける]を全ダイスに追加 2d9：的中時、最低値または最大値でなければこのダイスを再使用（最大2） 2d9+2：的中時、最低値または最大値でなければこのダイスを再使用（最大2） 2d9+3：的中時、ランダムな味方3名に次のRにパワー3を付与
	侵蝕	打撃：憤怒 [敵味方識別不可] 戦闘開始時：全てのキャラクターの攻撃スキルの威力+1~3、守備スキルの威力が1に固定 29-1d20：的中時、ランダムな味方3名に次のRにパワー1を付与 29-1d20：的中時、ランダムな味方3名に次のRにパワー1を付与 29-1d20：的中時、ランダムな味方3名に次のRにパワー1を付与

**HE****9章2節：皮膚の予言者****No.44 125欠片****必要資源：憤怒x2 色欲x5**

E.G.O パッシブ	名称	破滅の予言
	発動条件	なし
	効果	色欲の戦術スキルのダメージ量+3 最大値的中時、色欲資源を5獲得
ス キ ル	覚 醒	打撃：色欲 広域：対象3体 攻撃前：色欲共鳴数が4以上なら広域対象6体へと変更 26-1d12：的中時、火傷5を付与。現在の色欲共鳴数だけ付与量増加
	侵 蝕	打撃：色欲 広域：対象3体 [敵味方識別不可] 攻撃前：色欲共鳴数が4以上なら広域対象6体へと変更 26-1d12：的中時、色欲脆弱3を付与。現在の色欲共鳴数だけ付与量増加

**HE****Laetitia：レティシア****No.45 125欠片****必要資源：色欲x4 嫉妬x4**

E.G.O パッシブ	名称	愉快ないたずら
	発動条件	なし
	効果	マッチ敗北時、固定ダメージ8を対象に与える
ス キ ル	覚 醒	打撃：色欲 広域：対象4体 2d8：的中時、次のRの間、対象は戦術0しか使えなくなる（強敵には無効）
	侵 蝕	打撃：色欲 広域：対象4体 [敵味方識別不可] 27-1d20：的中時、次のRの間、対象は戦術0しか使えなくなる（強敵には無効）

## HE

## 偏った慣性：ゼンマイ装置時間起き上がりこぼし

No.46 125欠片

必要資源：怠情x2 憂鬱x1 傲慢x2 嫉妬x2

E.G.O バッシュ	名称	壊れた鐘
	発動条件	なし
	効果	振動爆発時、対象に次のRにて脆弱1を付与
スキル	覚醒	<p>打撃：怠情 広域：対象3体</p> <p>攻撃前：最大共鳴数+2だけ自分の振動が増加（最大8）</p> <p>該当共鳴が怠情共鳴なら自分の振動を振動-ネジ巻きへ[振幅変換]</p> <p>2d10：的中時、振動8を付与</p> <p>2d10：的中時、[振動爆発]。振動を1消費。次のRに怠情脆弱3を付与</p>
	侵蝕	<p>打撃：怠情 広域：対象3体</p> <p>[敵味方識別不可]</p> <p>攻撃前：最大共鳴数+4だけ自分の振動が増加（最大8）</p> <p>該当共鳴が怠情共鳴なら自分の振動を振動-ネジ巻きへ[振幅変換]</p> <p>29-4d5：的中時、振動8を付与</p> <p>29-4d5：的中時、[振動爆発]。振動を1消費。次のRに怠情脆弱3を付与</p>

## HE

## 瓦礫：石像のマリア

No.47 125欠片

必要資源：怠情x5 憂鬱x1

E.G.O バッシュ	名称	瓦礫のように眠る
	発動条件	なし
	効果	振動爆発時、次のRにて束縛1、ダメージ量増加3を得る
スキル	覚醒	<p>打撃：怠情</p> <p>使用時：偶数Rなら全ての味方に次のRに束縛1を付与</p> <p>奇数Rなら自分が次のRに脆弱3、パワー5を得る</p> <p>1d19+9：的中時、[振動爆発] 振動を3消費し対象の振動を振動-崩壊へ[振幅変換]</p>
	侵蝕	<p>打撃：怠情</p> <p>[敵味方識別不可]</p> <p>使用時：偶数Rなら全ての味方に次のRに束縛2、パワー3を付与</p> <p>奇数Rなら全ての味方に次のRに保護5、虚弱3を付与</p> <p>38-2d9：的中時、[振動爆発] 振動を3消費し対象の振動を振動-崩壊へ[振幅変換]</p>

**HE****狐雨：さすらいの狐****No.48 125欠片****必要資源：怠情x2 暴食x1 憂鬱x2 傲慢x1****E.G.O  
パッシブ**

名称	雨上がりの陽射し
発動条件	なし
効果	R開始時、全ての味方のSANが2回復

スキル	覚醒	<b>【影響】 3R</b> 1R：全ての味方が保護2と打撃威力増加2を得る 2R：全ての味方が保護2と打撃威力増加2を得て、全ての敵に武装解除5を付与 3R：全ての味方が保護2と打撃威力増加2を得て、全ての敵に虚弱5を付与
	侵蝕	貫通：怠情 広域：対象5体 [敵味方識別不可] 使用時：全てのキャラクターに脆弱5を付与 35-1d29

**HE****クリスマスの悪夢：心地よいベッド****No.49 125欠片****必要資源：怠情x4 暴食x1 傲慢x2****E.G.O  
パッシブ**

名称	暗闇の中の視線
発動条件	なし
効果	味方が得る振動の数+1（重複不可）

スキル	覚醒	打撃：怠情 広域：対象3体 攻撃前：最大共鳴数+5だけ自分の振動が増加（最大10） 攻撃後：混乱または士気低下状態の対象を攻撃したならSANを10回復 5d4：的中時、振動5を付与。対象が混乱・士気低下状態でないなら追加で沈潜5を付与 8d3：的中時、[振動爆発]。振動を1消費
	侵蝕	打撃：怠情 広域：対象5体 [敵味方識別不可] 攻撃前：最大共鳴数+5だけ自分の振動が増加（最大10） 攻撃後：混乱または士気低下状態の対象を攻撃したならHPを10回復 28-1d25：的中時、振動5を付与。対象が混乱・士気低下状態でないなら追加で沈潜7を付与 28-1d25：的中時、[振動爆発]。振動を1消費 28-1d25：的中時、[振動爆発]。振動を1消費

**HE****紅籍：誰も泣かぬように****No.50 125欠片****必要資源：色欲x2 暴食x1 憂鬱x2**

E.G.O パッシブ	名称	祈願符
	発動条件	なし
	効果	的中時、対象が破裂状態なら、対象の破裂の数2ごとに次のRに破裂1を付与（最大5）

スキル	覚醒	<p>打撃：怠惰</p> <p>戦闘開始時：全ての味方が破裂2とダメージ量増加3を得る</p> <p>12d3：的中時、破裂8を付与。対象の破裂の数3ごとに呪いの札1を得る</p>
	侵蝕	<p>打撃：怠惰</p> <p>[敵味方識別不可]</p> <p>戦闘開始時：全ての味方が破裂5とダメージ量増加6を得る</p> <p>38-2d12：的中時、[破裂爆発]。破裂爆発で与えたダメージ量2ごとに呪いの札1を得る</p>

**HE****執行：天の執行官の補佐****No.51 125欠片****必要資源：怠惰x4 傲慢x3**

E.G.O パッシブ	名称	天の宣告
	発動条件	なし
	効果	敵が混乱するたびに最もHPが低い味方のHPを10回復

スキル	覚醒	<p>打撃：怠惰</p> <p>攻撃後：最もHPが低い味方2名のHPを最大HPの25%だけ回復</p> <p>7d4：的中時、HPが最も低い味方3名にバリア30を付与</p>
	侵蝕	<p>打撃：怠惰</p> <p>[敵味方識別不可]</p> <p>攻撃後：最もHPが低い味方2名にダメージ量増加3と脆弱5を付与</p> <p>33-1d28：的中時、[振動爆発]。対象へ固定SANダメージ20を与える</p>

**HE****ヘディク：煙造人間****No.52 125欠片**    **必要資源：憤怒x3 怠惰x1 傲慢x2**

<b>E.G.O パッシブ</b>	<b>名称</b>	頭痛
	<b>発動条件</b>	自分の煙の数が4以上
	<b>効果</b>	煙状態の時、受けるダメージ量-2
<b>スキル</b>	<b>覚醒</b>	貫通：怠惰 使用時：全てのキャラクターに煙5を付与する 9d2：的中時、自分の煙の数だけ固定ダメージ 9d2：的中時、自分の煙の数だけ固定ダメージ
	<b>侵蝕</b>	<b>【影響】 4R</b> 1R：全てのキャラクターに煙3を付与 2R：全てのキャラクターに煙5を付与 3R：全てのキャラクターに煙5を付与 4R：全てのキャラクターが煙の数x2だけダメージを受け、煙を全て消費

**HE****気配り：茶会で歌う帽子屋****No.53 125欠片**    **必要資源：憤怒x2 暴食x5 嫉妬x1**

<b>E.G.O パッシブ</b>	<b>名称</b>	お誕生日じゃない日の歌
	<b>発動条件</b>	なし
	<b>効果</b>	破裂爆発または振動爆発の破裂消費と振動消費量が2減少
<b>スキル</b>	<b>覚醒</b>	貫通：暴食 戦闘開始時：破裂状態または振動状態の全ての敵のマッチ威力を1減少 28-1d20：的中時、[破裂爆発]。破裂を5消費。[振動爆発]。振動を5消費
	<b>侵蝕</b>	貫通：暴食 [敵味方識別不可] 攻撃前：対象に固定SANダメージ10を与える 25-1d10：的中時、ランダムなキャラクター1名のSANを0にする。そのキャラクターがE.G.Oを装備しているなら、その中から1つをランダムに選び、次のRにそのE.G.OのE.G.O侵蝕状態にする

**HE****黒い枝：黒檀女王の林檎****No.54 125欠片****必要資源：暴食x4 傲慢x2**

E.G.O パッシブ	名称	不信の枝
	発動条件	なし
	効果	貫通ダメージ量増加1を得る。感情レベル1ごとに追加で1得る（最大3）
スキル	覚醒	貫通：暴食 広域：対象7体 2d13：的中時、次のRに破裂4と出血2、暴食脆弱2を付与
	侵蝕	貫通：暴食 広域：対象7体 [敵味方識別不可] 36-1d29：的中時、次のRに破裂4と出血5、暴食脆弱3を付与

**HE****提灯：妖精提灯****No.55 125欠片****必要資源：暴食x4 傲慢x2**

E.G.O パッシブ	名称	好餌妖精
	発動条件	なし
	効果	敵討伐時、HPを20~40回復する
スキル	覚醒	貫通：暴食 3d8：的中時、与えたダメージ量だけHPを回復
	侵蝕	<b>[影響] 3R</b> 1R：ランダムな味方3名に呼吸4を付与し、呼吸-好餌へと[深吸変換] 2R：ランダムな味方4名に呼吸6を付与し、呼吸-好餌へと[深吸変換] 3R：ランダムな味方5名に呼吸8を付与し、呼吸-好餌へと[深吸変換]

**HE****作り物の翼：木製の天使****No.56 125欠片****必要資源：暴食x4 憂鬱x4****E.G.O  
パッシブ**

名称

棘の羽

発動条件

なし

効果

被ダメージ時、対象に破裂2を付与

スキル

覚醒

斬撃：暴食

戦闘開始時：破裂状態の全てのキャラクターに破裂10を付与

3d5：破壊不能ダイス。的中時、破裂2を付与

3d5：破壊不能ダイス。的中時、破裂2を付与

2d12：破壊不能ダイス。的中時、[破裂爆発]を2回発動し、破裂を3消費

侵蝕

斬撃：暴食 広域：対象3体

[敵味方識別不可]

戦闘開始時：破裂状態でない全てのキャラクターに破裂10を付与

24-2d7：的中時、[破裂爆発]。破裂を2消費

24-2d7：的中時、[破裂爆発]。破裂を2消費

**HE****ホリディ：サンドルフ****No.57 125欠片****必要資源：色欲x2 怠惰x1 憂鬱x3****E.G.O  
パッシブ**

名称

平等なプレゼント

発動条件

なし

効果

全てのキャラクターのバフ獲得量+1（重複不可）

スキル

覚醒

打撃：暴食 広域：対象4体

攻撃後：全ての味方のSANを20回復

1d11+20：的中時、[振動爆発]

侵蝕

打撃：暴食

[敵味方識別不可]

攻撃前：全ての味方がパワー2が脆弱2をランダムに得る

34-1d15：的中時、[振動爆発]。全ての味方が次のRIに憤怒保護5を得る



## HE

## 沸き立つ腐食：歩く真珠

No.58 125欠片

必要資源：暴食x5 憂鬱x1

E.G.O パッシブ	名称	緑色のエキス
	発動条件	なし
	効果	被ダメージ時、自分のHPが最大値の50%未満なら攻撃者に毒1を付与
スキル	覚醒	<p>打撃：暴食</p> <p>使用時：自分のHPが最大値の50%未満なら広域：対象3体に変更 15+1d13：的中時、毒4と暴食脆弱3を付与</p>
	侵蝕	<p>打撃：暴食</p> <p>[敵味方識別不可]</p> <p>使用時：自分のHPが最大値の50%未満なら広域：対象3体に変更</p> <p>攻撃後：このスキルで与えたダメージ量の半分だけHPを回復 32-3d10：的中時、毒10を付与。</p>

## HE

## 厳粛な哀悼：死んだ蝶たちの葬儀

No.59 125欠片

必要資源：色欲x1 怠惰x2 憂鬱x2 嫉妬x2

E.G.O パッシブ	名称	哀悼
	発動条件	なし
	効果	士気低下状態または混乱状態の対象に与えるダメージ量+3
スキル	覚醒	<p>打撃：憂鬱 広域：対象3体</p> <p>[広域乱射]</p> <p>攻撃後：的中したダイスの数x2だけSANを回復</p> <p>8d2：過半数的中時、生きた蝶1を付与。未半数的中時、死んだ蝶1を付与</p> <p>8d2：過半数的中時、生きた蝶1を付与。未半数的中時、死んだ蝶1を付与</p> <p>6d2+3：過半数的中時は生きた蝶1を、未半数的中時は死んだ蝶1を付与し、SANが1~6減少する。自分のSANが10%以上ならこのダイスを再使用（最大5回）</p>
	侵蝕	<p><b>[影響] 3R</b></p> <p>1R：沈潜状態のキャラクターのマッチ威力-3</p> <p>2R：沈潜状態のキャラクターのスキル威力-3</p> <p>3R：沈潜状態のキャラクターの行動回数1減少</p>

## HE

## 視線：シャードンフロイド

No.60 125欠片

必要資源：憂鬱x6

E.G.O パッシブ	名称	ひと目
	発動条件	なし
	効果	マッチ進行時、スキル威力が0~3増加。一方攻撃時、スキル威力が0~4減少する。
スキル	覚醒	<p>斬撃：憂鬱</p> <p>一方攻撃時：このスキルは斬撃反撃になる</p> <p>2d10：的中時、固定HPダメージ7を与える。[破裂爆発]。破裂を2消費</p> <p>2d10：的中時、固定HPダメージ7を与える。[破裂爆発]。破裂を2消費</p> <p>2d10：的中時、固定HPダメージ7を与える。[破裂爆発]。破裂を2消費</p> <p>2d10：的中時、固定HPダメージ7を与える。[破裂爆発]。破裂を2消費</p>
	侵蝕	<p>斬撃：憂鬱</p> <p>[敵味方識別不可]</p> <p>一方攻撃時：このスキルは斬撃反撃になる</p> <p>29-1d20：的中時、固定HPダメージ7を与える。[破裂爆発]。破裂を2消費</p> <p>29-1d20：的中時、固定HPダメージ7を与える。[破裂爆発]。破裂を2消費</p> <p>29-1d20：的中時、固定HPダメージ7を与える。[破裂爆発]。破裂を2消費</p> <p>29-1d20：的中時、固定HPダメージ7を与える。[破裂爆発]。破裂を2消費</p>

## HE

## 水袋：断首魚

No.61 125欠片

必要資源：憂鬱x4 嫉妬x2

E.G.O パッシブ	名称	包み込む液体
	発動条件	なし
	効果	憂鬱スキルで攻撃の的中時、次のRにて保護を1得る（最大3）
スキル	覚醒	<p>打撃：憂鬱 広域：対象5体</p> <p>使用時：全ての味方のSANが20回復</p> <p>攻撃後：全ての味方のHPが10回復</p> <p>6d3：的中時、[振動爆発]。</p>
	侵蝕	<p>打撃：憂鬱 広域：対象3体</p> <p>[敵味方識別不可]</p> <p>10d2：的中時、対象に20のSANダメージを与え、脆弱3を付与</p>

HE

## AEDD：衝撃ムカデ

No.62 125欠片

必要資源：暴食x1 憂鬱x2 嫉妬x2

E.G.O パッシブ	名称	電力放出
	発動条件	なし
	効果	対象に破裂を付与する時、その付与数だけ充電を得る。破裂爆発時、充電10を得る

スキル	覚醒	<p><b>[同化]</b></p> <p>1：巻き締める 打撃：憂鬱 使用時：充電4を得る 3d8</p> <p>2：電気注入 貫通：憂鬱 マッチ勝利時：自分に充電があれば対象に与えるダメージ量+3 3d5：的中時、破裂1を付与 3d5：的中時、破裂1を付与 3d5：的中時、破裂1を付与 3d5：的中時、破裂1を付与</p> <p>3：電流爆発 打撃：嫉妬 4d3：的中時、対象に破裂があるなら充電2を得る 4d3：的中時、対象に破裂があるなら充電2を得る 4d3：的中時、対象に破裂があるなら充電を10消費し固定ダメージ20を与える</p> <p>4：超高压電気放出 斬撃：憂鬱 使用時：充電が15以上あるなら、広域指定人数+2 破裂状態のキャラクターを優先して指定 攻撃前：充電を10消費して対象全員に破裂3を付与 10d2：的中時、[破裂爆発]</p>
	侵蝕	<p>斬撃：傲慢 広域：対象3体 [敵味方識別不可] 使用時：充電7を得る 攻撃前：充電を10消費して対象全員に破裂3を付与 36-2d9：的中時、[破裂爆発]</p>

**HE****監視画面：累積記録の子供たち****No.63 125欠片****必要資源：憤怒x2 傲慢x3 嫉妬x3**

E.G.O バッシュ	名称	監査
	発動条件	なし
	効果	充電状態の味方1名にダメージ量減少1とマッチ威力増加1を付与
スキル	覚醒	斬撃：傲慢 広域：対象2体 戦闘開始時：両隣の味方の充電を半減、減少させた充電の数だけ充電を得る 攻撃後：全ての味方が充電を得ているなら次のRにマッチ威力増加1を得る 2d10+7：的中時、自分の充電の数2ごとに次のRに混乱脆弱1を付与（最大5）
	侵蝕	斬撃：傲慢 広域：対象2体 [敵味方識別不可] 戦闘開始時：両隣の味方の充電を半減、減少させた充電の数だけ充電を得る 攻撃後：全ての敵が充電を得ているなら次のRに全ての敵にダメージ量減少3を付与 35-5d5：的中時、自分の充電の数2ごとに次のRに脆弱1を付与（最大5）

**HE****胸痛：過ぎ去りし日の寝袋****No.64 125欠片****必要資源：憤怒x1 色欲x1 傲慢x5**

E.G.O バッシュ	名称	息
	発動条件	傲慢x3 共鳴
	効果	ランダムな味方2名に呼吸4を付与
スキル	覚醒	斬撃：傲慢 攻撃前：最大共鳴数だけ呼吸を得る 対象討伐時：呼吸8を得る 3d9 2d12：クリティカルダメージ量+2、自分の呼吸1ごとに追加で+1（最大30）
	侵蝕	斬撃：傲慢 [敵味方識別不可] 攻撃前：呼吸が5以上なら呼吸3ごとにスキル威力+1（最大5） 24-2d10 28-2d12：クリティカルダメージ量+3、自分の呼吸1ごとに追加で+1（最大30）

## HE

## 次元裂き：道を失った乗客

No.65 125欠片

必要資源：暴食x3 傲慢x2

E.G.O パッシブ	名称	彷徨う者
	発動条件	なし
	効果	R開始時、前のRでダメージを受けていなければ充電3を得る
スキル	覚醒	貫通：憂鬱 使用時：充電を最大15消費し、消費した数x2だけダメージ量増加 5d4：的中時、破裂5を付与
	侵蝕	斬撃：憂鬱 [敵味方識別不可] 使用時：充電を最大20消費し、消費した数だけ破裂を付与 36-1d20：的中時、[破裂爆発]

## HE

## 魔法の消失：かぼちゃの馬車

No.66 125欠片

必要資源：怠惰x1 暴食x3 傲慢x1 嫉妬x1

E.G.O パッシブ	名称	12時の魔法
	発動条件	なし
	効果	12Rまで自分が得た全てのバフを持ち越す（各種最大3）。 13R以降、戦闘開始時、上記の効果で持ち越した各バフの数の合計x5だけ固定ダメージを受ける
スキル	覚醒	打撃：傲慢 使用時：全ての味方が現在R数だけSANを回復。13R以降なら現在R数だけSANダメージを受ける 12d1：破壊不能ダイス 12d1：破壊不能ダイス 12d1：破壊不能ダイス。的中時、現在R数だけHPを回復
	侵蝕	<b>【影響】 1R</b> 1R：現在Rを3d2進行

HE

## 魔法の弾丸：魔弾の射手

No.67 125欠片

必要資源：憤怒x1 傲慢x5 嫉妬x2

E.G.O パッシブ	名称	7つ目の弾丸
	発動条件	なし
	効果	攻撃スキルで与えるダメージ量が1~7増加する。スキルの使用7回ごとにスキルが敵味方識別不可になる
ス キ ル	覚 醒	貫通：傲慢 広域：対象3体 対象の火傷3につきダメージ量+1（最大10） 攻撃前：最大共鳴数だけ魔弾を得る（最大4） 攻撃後：メインターゲットが死亡したなら火傷を持つ全ての敵へ黒炎4を付与 18d2：的中時、魔弾の数だけ火傷と黒炎を付与
	侵 蝕	貫通：傲慢 広域：対象3体 [敵味方識別不可] HPが最も低いキャラクターを優先 攻撃前：最大共鳴数だけ魔弾を得る（最大4） 使用時：弾丸があるなら弾丸-魔弾へと[弾倉変換] 20-1d17：的中時、黒炎3を付与 20-1d17：的中時、火傷3を付与 30-1d25：対象の火傷と黒炎の数の合計だけダメージ量が増加（最大30）
固 有	[弾丸-魔弾] -銃撃ダイスがあるスキルでマッチ勝利時、火傷3付与- 消費することで特定戦術の能力が向上	

**HE****旋律：奏で続けるヴァイオリニスト****No.68 125欠片****必要資源：憤怒x3 憂鬱x2 嫉妬x3**

E.G.O パッシブ	名称	幻想曲
	発動条件	なし
	効果	沈潜の数が30以上のキャラクターが混乱状態になる（強敵無効）
スキル	覚醒	<p>打撃：嫉妬 広域：対象4体</p> <p>使用時：没伏5を得る</p> <p>4d5+5：的中時、対象の沈潜を沈潜-悲劇へと[沈思変換]</p>
	侵蝕	<p>打撃：嫉妬 広域：対象4体</p> <p>[敵味方識別不可]</p> <p>攻撃後：沈潜状態ではない全てのキャラクターに沈潜10を付与</p> <p>30-1d25：的中時、[沈潜殺到]</p>
固有		<p>[没伏] 最大10 中立バフ</p> <p>R開始時、没伏の数だけ沈潜を得る。攻撃的中時、没伏の数だけ対象に沈潜を付与</p>

# HE

## 朽ちた庭園：美を追求した庭師

No.69 125欠片

必要資源：暴食x3 憂鬱x2

E.G.O  
バッシュ

名称	美しき一輪の花
発動条件	なし
効果	R開始時、SAN回復量増加を3得る

ス  
キ  
ル

覚  
醒

### 【同化】

1：薔薇のアーチ 貫通：憤怒

2d10

2d9：的中時、自分のHPを3回復する

2：トピアリー 打撃：暴食

使用時：味方全員に次のRに保護3を付与する

2d8

2d8

2d6

3：緑のカーテン 貫通：嫉妬

マッチ勝利時：自分以外の味方のSANを15回復

4d4

3d5

2d7

4：キオスク 斬撃：憂鬱

使用時：混乱状態の全キャラクターを混乱から回復させる

7d3

8d3

侵  
蝕

### 【影響】 3R

1R：全キャラクターが束縛1を得る。R開始時、味方全員のHPを10回復

2R：全キャラクターが束縛2を得る。R開始時、味方全員のHPを10回復

3R：全キャラクターが束縛4を得る。R開始時、味方全員のHPを10回復



# WAW

## 紅い傷跡：赤い頭巾の傭兵

No.70 250欠片

必要資源：憤怒x3 傲慢x3 嫉妬x3

E.G.O  
パッシブ

名称

復讐

発動条件

なし

効果

10ダメージ受けるごとに次のRにパワー1を得る（最大2）

ス  
キ  
ル

覚  
醒

### 【同化】

1：呼吸法 斬撃：傲慢

使用時：HPとSANを6回復

3d8

2d7

2d7：的中時、次のRに武装解除5を付与

2：榴弾 貫通：憤怒

マッチ勝利時：次のRに脆弱3を付与

5d6

4d4

3：揺るぎない一撃 打撃：憤怒 広域：対象6体

1d15+8

4：乱射 貫通：嫉妬 広域：対象7体

4d7

4d7

4d7

侵  
蝕

貫通：憤怒 広域：対象10体

[敵味方識別不可]

32-1d30：的中時、固定ダメージ8を与える

32-1d30：的中時、固定ダメージ8を与える

32-1d30：的中時、固定ダメージ8を与える

# WAW

## 指定裁判：灼熱公爵

No.71 250欠片

必要資源：憤怒x7 傲慢x3

E.G.O パッシブ	名称	灼熱遊戯
	発動条件	なし
	効果	キャラクターが火傷で死亡時、全ての敵に火傷5を付与し自分のSANを8回復
ス キ ル	覚 醒	貫通：憤怒 広域：対象4体 攻撃後：HPが最も低い味方3名のHPを20回復 5d5+6：的中時、火傷8を付与 5d6+7：的中時、メインターゲットに次のRに熱せられた鳥籠を（（憤怒共鳴数/2）+1）だけ付与（最大3）
	侵 蝕	貫通：憤怒 広域：対象4体 [敵味方識別不可] マッチ敗北時：スキル威力-30 36-1d25：破壊不能ダイス。破壊されずに的中時、火傷10を付与。メインターゲットにはさらに熱せられた鳥籠を（憤怒共鳴数+1）だけ付与（最大5） 36-1d22：破壊不能ダイス。メインターゲットの火傷2ごとにメインターゲットへのダメージ量+1（最大30）。敵討伐時、HPが最も低い味方2名に憤怒威力増加1と憤怒ダメージ量増加2を付与
固 有	[熱せられた鳥籠] 最大5 デバフ 火傷があるなら、熱せられた鳥籠の数だけ憤怒脆弱を得る R終了時、熱せられた鳥籠の数だけ次のRに束縛を得て数値が半減	

**WAW****高らかな警笛：地獄への急行列車****No.72 250欠片****必要資源：憤怒x3 暴食x2 嫉妬x4**

E.G.O パッシブ	名称	地獄への手配
	発動条件	なし
	効果	固定ダメージを与えるダイスで攻撃的中時、次のRにダメージ量増加1を得る（最大3）

スキル	覚醒	<p>斬撃：憤怒 広域：対象3体</p> <p>攻撃前：SANが最も低い味方3名のSANを20回復し、固定HPダメージ10を与える</p> <p>使用時：対象のHPが最大値の50%以上なら、固定HPダメージ15を与える</p> <p>8d3：的中時、固定HPダメージ5を与える</p> <p>2d9：的中時、固定HPダメージ5を与える</p> <p>2d9：的中時、固定HPダメージ5を与える</p>
	侵蝕	<p>打撃：憤怒 広域：対象7体</p> <p>[敵味方識別不可]</p> <p>攻撃前：SANが最も低い味方3名にダメージ量増加3を付与し、SANダメージを10与える</p> <p>使用時：HPが最大値の50%以上の全てのキャラクターにダメージを15与える</p> <p>8d8：このダイスはダメージを与えない。的中時、対象のHPが最大値の50%以下なら、このダイスの出目の数だけ固定ダメージを与える</p>

# WAW

## 茨の花園：薔薇の表示板

No.73 250欠片

必要資源：憤怒x2 色欲x2 怠惰x2 暴食x2 憂鬱x2 傲慢x2 嫉妬x2

E.G.O パッシブ	名称	罪を宿した茨
	発動条件	なし
	効果	出血キーワードを持つスキルでマッチ勝利時、残ったダイスの数だけ次のRに出血を付与

スキル	覚醒	<p>斬撃：色欲 広域：対象3体</p> <p>攻撃前：最大共鳴数が4以上なら、対象8体へと変更</p> <p>攻撃後：HPが最も低い味方2名のHPを18回復。最大共鳴数が4以上なら、味方全員のHPを18回復</p> <p>1d10+20</p>
	侵蝕	<p>斬撃：色欲 広域：対象4体</p> <p>[敵味方識別不可]</p> <p>攻撃前：最大共鳴数が4以上なら、対象9体へと変更</p> <p>48-1d32：的中時、最も保有数の多い大罪の脆弱を次のRに4付与</p>

# WAW

## 空即是色：我、空に至れり

No.74 250欠片

必要資源：憤怒x1 色欲x3 怠惰x1 嫉妬x2

E.G.O パッシブ	名称	摩訶修利
	発動条件	なし
	効果	自分の全ての戦術スキルの大罪が色欲に変更される

スキル	覚醒	<p>打撃：色欲</p> <p>戦闘開始時：HPが20%以下のキャラクターを死亡させる（強敵無効）</p> <p>使用時：対象のデバフの数だけダメージ量+1（最大100）</p> <p>10d2</p>
	侵蝕	<p>打撃：色欲</p> <p>[敵味方識別不可]</p> <p>戦闘開始時：HPが50%以上のキャラクターに、それぞれのデバフの数だけHPダメージを与える（最大50）</p> <p>使用時：対象のデバフの数だけダメージ量+1（最大100）</p> <p>47-1d40</p>

# WAW

# 渴望-ミルカラ：四百輪の薔薇

No.75 250欠片

必要資源：色欲x5 暴食x3 傲慢x2 嫉妬x2

E.G.O パッシブ	名称	高くそびえる紅い花
	発動条件	なし
	効果	全てのキャラクターが出血ダメージを10受けるごとに、自分のSANを1回復
スキル	覚醒	<p>貫通：色欲</p> <p>このスキルを使用する間はHPが1未満にならない</p> <p>対象の出血10ごとにスキルd値+1（最大2）</p> <p>血餐100ごとにマッチ威力+1</p> <p>3d9：破壊不能ダイス。血餐10につき、ダメージ量+1（最大9）</p> <p>3d9：破壊不能ダイス。血餐10につき、ダメージ量+1（最大9）</p> <p>3d9：破壊不能ダイス。血餐10につき、ダメージ量+1（最大9）</p> <p>3d9：破壊不能ダイス。血餐10につき、ダメージ量+1（最大9）。マッチ勝利的中時、色欲共鳴数が4以上なら渴望する薔薇3を付与</p>
	侵蝕	<p>貫通：色欲</p> <p>[敵味方識別不可]</p> <p>このスキルを使用する間はHPが1未満にならない</p> <p>対象の出血10ごとにd数-1（最大2）</p> <p>血餐100消費しマッチ威力+1</p> <p>マッチ敗北時：スキル威力-25</p> <p>30-2d10：破壊不能ダイス。血餐30につき次のRに出血2を付与（最大30）</p> <p>30-2d10：破壊不能ダイス。マッチ勝利的中時、ダメージ量の半分だけHPを回復。渴望する薔薇3を付与</p>
固有	<p>[渴望する薔薇] 最大5 デバフ</p> <p>R終了時、渴望する薔薇の数だけ出血を発動</p> <p>R終了時、1減少</p>	

# WAW

## 軽蔑、畏敬：軽蔑の螺旋

No.76 250欠片

必要資源：憤怒x3 色欲x4 傲慢x4 嫉妬x3

E.G.O パッシブ	名称	視線の痕跡
	発動条件	なし
	効果	自分が戦術スキルを使用する際、最少ない大罪資源を1得る（1Rに1回）

スキル	覚醒	<p>斬撃：色欲</p> <p>攻撃前：最大共鳴数だけ広域指定人数増加（最大4）。最大共鳴数+1だけ軽蔑の視線を得る（最大7）</p> <p>攻撃後：色欲共鳴数が3以上なら全ての大罪資源を色欲共鳴数だけ得る（最大7）</p> <p>1d14+7：的中時、次のRに出血15を攻撃対象に均等に分けて付与</p>
	侵蝕	<p>斬撃：色欲</p> <p>[敵味方識別不可]</p> <p>攻撃前：軽蔑の視線7を得る</p> <p>攻撃後：色欲共鳴数が3以上なら全ての大罪資源を色欲共鳴数だけ得る（最大7）</p> <p>27-2d12：的中時、対象の出血の数だけ固定HPダメージを与え、次のRに色欲共鳴数だけダメージ量減少を得る（最大7）</p>

固有	<p>[軽蔑の視線] 最大7 バフ</p> <p>軽蔑の視線1ごとに与ダメージ量+7</p> <p>R終了時に消滅。R終了時に軽蔑の視線が7なら消滅する代わりに次のRに視線の軽蔑に変換</p>
	<p>[視線の軽蔑]最大7 バフ</p> <p>保護7、ダメージ量減少7、挑発値10を得る</p> <p>視線の軽蔑がある間、軽蔑の視線を得られない</p> <p>R終了時に消滅</p>

# WAW

## 永続：時間アヒル

No.77 250欠片

必要資源：色欲x2 怠惰x4 傲慢x3 憂鬱x2

E.G.O バッシュ	名称	走る時間
	発動条件	なし
	効果	振動爆発ダイスで攻撃的中時、追加で[振動爆発]を1回発動
スキル	覚醒	貫通：怠惰 攻撃前：最大共鳴数が3以上の時、最大共鳴数x3だけ振動を付与 2d9+1：的中時、振動-永続に[振幅絡縫] 2d10+1：的中時、[振動爆発]。振動を1消費 2d11+1：的中時、[振動爆発]。振動を1消費 2d12+1：的中時、[振動爆発]。振動を1消費
	侵蝕	貫通：怠惰 広域：対象7体 [敵味方識別不可] 攻撃前：最大共鳴数が3以上の時、最大共鳴数x3だけ振動を付与 47-3d10：的中時、[振動爆発]を10回発動し、振動5を消費

# WAW

## ホーネット：女王蜂

No.78 250欠片

必要資源：怠惰x7 傲慢x3

E.G.O バッシュ	名称	胞子
	発動条件	なし
	効果	キャラクター死亡時、全てのキャラクターが次のRに出血2を得る
スキル	覚醒	貫通：怠惰 戦闘開始時：自分の減少HP10ごとに両隣の味方にパワー1を付与（最大5） 38-7d5：的中時、出血10と脆弱3を付与
	侵蝕	貫通：怠惰 [敵味方識別不可] 攻撃前：自分のHPが25%以下なら、スキル威力+15。 攻撃後：死亡する 38-3d10：的中時、内臓崩壊1を付与

# WAW

# 粉碎される過去：蒸気運搬機械

No.79 250欠片

必要資源：憤怒x2 色欲x2 怠情x6 嫉妬x1

E.G.O  
パッシブ

名称

メトロノーム

発動条件

なし

効果

R開始時、奇数Rならダメージ量増加1、偶数Rなら保護1を得る。使用後、蓄積された過去1を得る

スキル	覚醒	<p>打撃：怠情 広域：対象5体</p> <p>攻撃前：最大共鳴数2ごとに攻撃対象へ振動2を付与（最大10）。メインターゲットの振動が30以上ならスキル威力+4</p> <p>攻撃後：自分の蓄積された過去の数x3だけHPを回復</p> <p>4d4+2：的中時、振動3を付与。メインターゲットの振動を現在の振動へ[振幅絡縫]</p> <p>4d4+2：的中時、振動4を付与。怠情共鳴数2ごとに振動付与量+1（最大5）</p> <p>3d8+4：メインターゲットの振動の数2ごとにダメージ量+1（最大20）</p> <p>2d10+5：メインターゲットの振動の数2ごとにダメージ量+1（最大40）。</p> <p>的中時、[振動爆発]。振動を1消費。ダイス効果によるダメージ量増加が20以上なら追加で[振動爆発]。振動を1消費。ダイス効果によるダメージ量増加が40以上なら追加で[振動爆発]を2回発動し、振動を2消費</p>
	侵蝕	<p>打撃：怠情 広域：対象8体</p> <p>[敵味方識別不可]</p> <p>最大共鳴数1につきダメージ量+1（最大10）。該当共鳴が怠情共鳴なら代わりにダメージ量+2（最大20）</p> <p>攻撃前：奇数Rに怠情共鳴数が偶数か、偶数Rに怠情共鳴数が奇数ならダメージ量+12</p> <p>攻撃後：自分の蓄積された過去の数x3だけHPを回復</p> <p>34-2d16：メインターゲットの振動の数2ごとにダメージ量+1（最大40）。</p> <p>的中時、振動を10付与しメインターゲットの振動を現在の振動へ[振幅絡縫]。</p> <p>[振動爆発]を2回発動し、振動を2消費。ダイス効果によるダメージ量増加が40以上なら追加で[振動爆発]を2回発動し、振動を2消費</p>
固有		<p>[蓄積された過去]最大12 バフ</p> <p>R開始時、数値3ごとにマッチ威力+1。R終了時、数値が1増加</p>



# WAW

## 汚血泣涙：応龍

No.80 250欠片 必要資源：色欲x2 暴食x6 傲慢x2

E.G.O パッシブ	名称	泣涙
	発動条件	なし
	効果	R終了時、このRIに自分がデバフを保有していたならSANを7回復

スキル	覚醒	貫通：暴食 広域：対象5体 使用前：暴食共鳴数だけ埋花針を得る（最大5） 使用時：自分の埋花針の数x2だけHPダメージを受ける 7d3：的中時、破裂5を付与 9d2+4：的中時、[破裂爆発]。破裂2を消費。自分の減少HP5ごとに破裂爆発のダメージ量+1（最大15）。自分のHPが30%以下または自分の埋花針が20ならこのダイスを再使用。 再使用の中時、このダイスのダメージ量が15増加し、攻撃後死亡する
	侵蝕	貫通：暴食 広域：対象7体 [敵味方識別不可] 使用前：暴食共鳴数だけ埋花針を得る（最大5） マッチ敗北時：スキル威力-10 15-1d8：破壊不能ダイス。[破裂爆発]。破裂を1消費 15-1d8：破壊不能ダイス。[破裂爆発]。破裂を1消費 15-1d8：破壊不能ダイス。[破裂爆発]。破裂を1消費 15-1d8：破壊不能ダイス。[破裂爆発]。破裂を1消費

固有	[埋花針] 最大20 中立バフ 数値5ごとにダメージ量増加1を得る 死亡時、全てのキャラクターに埋花針の数だけ暴食ダメージを与え、破裂5を付与する
----	---

**WAW****ねこかぶり：長靴をはいた猫****No.81 250欠片****必要資源：色欲x5 暴食x5****E.G.O  
パッシブ**

名称

大きな長靴

発動条件

なし

効果

束縛2を得て、全キャラクターの行動順を逆にする

**ス  
キ  
ル****覚  
醒**

斬撃：暴食

マッチ開始時：このダイスを回避ダイスとして扱う。3回以上回避に成功したなら、貫通属性の攻撃ダイスとしてこのスキルを再度使用する  
 2d12+8：回避成功時、次のRに束縛2を付与。的中時、対象の現在の速度+束縛の数だけ脆弱付与（最大5）

**侵  
蝕**

斬撃：暴食

[敵味方識別不可]

マッチ開始時：このダイスを回避ダイスとして扱う。3回以上回避に成功したなら、貫通属性の攻撃ダイスとしてこのスキルを再度使用する  
 33-2d10：回避成功時、次のRに脆弱2を付与。的中時、対象の現在の速度+脆弱だけ束縛付与（最大5）

**WAW****悪道：厄災の狸****No.82 250欠片****必要資源：憂鬱x4 嫉妬x5****E.G.O  
パッシブ**

名称

許されざる行い

発動条件

なし

効果

クリティカル的中時、次のRに脆弱1を付与（最大2）

**ス  
キ  
ル****覚  
醒**

斬撃：憂鬱

攻撃前：呼吸8を得る  
 攻撃後：呼吸が消費されたなら呼吸10を得る  
 33-1d17：クリティカルダメージ量+4

**侵  
蝕**

斬撃：憂鬱

[敵味方識別不可]

攻撃前：呼吸8を得る  
 攻撃後：呼吸が消費されたなら味方全員が呼吸5を得る  
 1d19+9：クリティカルダメージ量+8

# WAW

## 拘束：縛られた王

No.83 250欠片

必要資源：憤怒x1 色欲x1 怠惰x4 憂鬱x4

E.G.O バッシュ	名称	盛大な歓待
	発動条件	なし
	効果	敵討伐時、憂鬱資源1とランダムな大罪資源3を獲得
スキル	覚醒	<p>打撃：憂鬱 広域：対象8体</p> <p>戦闘開始時：敵が受ける振動爆発ダメージ量+5</p> <p>1d10+20：的中時、振動6を付与し[振動爆発]。振動を1消費。対象の振動を振動-炸裂へと[振幅変換]</p>
	侵蝕	<p>打撃：憂鬱 広域：対象8体</p> <p>[敵味方識別不可]</p> <p>戦闘開始時：敵が受ける振動爆発ダメージ量+5</p> <p>1d10+20：的中時、振動6を付与し[振動爆発]を3回発動。振動5を消費。対象の振動を振動-炸裂へと[振幅変換]</p>

# WAW

## 雪原：冬の日の亡霊

No.84 250欠片

必要資源：色欲x2 憂鬱x5 嫉妬x1

E.G.O バッシュ	名称	雪道
	発動条件	なし
	効果	恐慌状態のキャラクターが混乱時、全耐性が一段階低下
スキル	覚醒	<p>斬撃：憂鬱</p> <p>攻撃前：混乱状態のキャラクターの数だけ広域指定人数増加</p> <p>マッチ勝利時：対象が混乱状態なら広域指定人数+5</p> <p>2d13+10：的中時、メインターゲットに恐慌3を付与（戦闘中永続）</p>
	侵蝕	<p>斬撃：憂鬱</p> <p>[敵味方識別不可]</p> <p>このスキルはオーバークロックで[敵味方識別不可]が解除されない</p> <p>攻撃前：混乱状態のキャラクターの数だけ広域指定人数増加</p> <p>マッチ勝利時：対象が混乱状態なら広域指定人数+5。恐慌状態の敵に与えるダメージ量+8</p> <p>40-3d12：的中時、恐慌3を付与（戦闘中永続）</p>

# WAW

# ロビンソン・クルーソー：遠い遠い無人島

No.85 250欠片

必要資源：暴食x1 憂鬱x3 傲慢x3

E.G.O パッシブ	名称	あてもない航海
	発動条件	なし
	効果	R開始時、武装状態の味方1名に脆弱2とダメージ量増加3を付与
スキル	覚醒	貫通：憂鬱 広域：対象5体 戦闘開始時：全ての味方が武装10を得る 10d3：的中時、味方全員が次のRに武装3ごとにパワー1を得る（1R最大3） 2d9：的中時、味方全員が次のRに武装3ごとに保護1を得る（1R最大3）
	侵蝕	斬撃：憂鬱 広域：対象5体 [敵味方識別不可] 戦闘開始時：全てのキャラクターが武装10を得る 3d10：的中時、全てのキャラクターが次のRに武装3ごとに虚弱1を得る（1R最大3） 9d2：的中時、全ての味方が次のRに武装3ごとに脆弱1を得る（1R最大3）

# WAW

# クラウン：私を見て笑うピエロ

No.86 250欠片

必要資源：色欲x2 傲慢x8

E.G.O パッシブ	名称	ピエロ恐怖症
	発動条件	なし
	効果	マッチ対抗時、そのマッチで対象が得るバフと対象が付与するデバフが半減する
スキル	覚醒	打撃：傲慢 戦闘開始時：全ての敵のバフが半減 4d8：的中時、次のRに恐怖8を付与 4d6：的中時、疼痛1を付与
	侵蝕	斬撃：傲慢 [敵味方識別不可] 戦闘開始時：全てのキャラクターのバフが半減 48-3d10：的中時、[鬱苦殺到]。疼痛1を付与
固 有 [疼痛] 最大1 デバフ 被ダメージ時、沈潜÷3だけ固定HPダメージを受ける。		

# WAW

## 蒼い傷跡：大きくて悪くなる狼

No.87 250欠片

必要資源：憤怒x3 色欲x3 傲慢x4

E.G.O パッシブ	名称	狼の役割
	発動条件	なし
	効果	反撃スキル威力+2。マッチ可能反撃でマッチ勝利時、対象に脆弱2を付与

スキル	覚醒	<p>斬撃：傲慢</p> <p>このスキルはスキルダメージを与えない</p> <p>戦闘開始時：出血状態の敵がいるなら次のRにHP回復量増加10を得る</p> <p>4d8：的中時、このダイスを再使用（最大3回）</p> <p>2d14：的中時、このスキルで対象に的中したダイスの数x対象の出血の数/3だけ固定ダメージを与える</p>
	侵蝕	<p>斬撃：傲慢</p> <p>[敵味方識別不可]</p> <p>このスキルはスキルダメージを与えない</p> <p>30-1d29：的中時、HPを8回復</p> <p>30-1d29：的中時、HPを8回復</p> <p>30-1d29：的中時、HPを8回復</p> <p>30-1d25：的中時、このスキルで対象に的中したダイスの数x対象の出血の数/2だけ固定ダメージを与える</p>

# WAW

## 肅清：復讐のウサギ

No.88 250欠片

必要資源：憤怒x7 嫉妬x2

E.G.O パッシブ	名称	殺しへの罰
	発動条件	なし
	効果	対象の出血の数2ごとにダメージ量+1（最大10）

スキル	覚醒	<p>貫通：傲慢</p> <p>8d3：的中時、次のRに貫通脆弱5を付与</p> <p>8d3：的中時、次のRに出血15を付与</p>
	侵蝕	<p>斬撃：傲慢</p> <p>[敵味方識別不可]</p> <p>49-7d4：的中時、次のRに出血10を付与</p> <p>対象の出血が15以上なら出血・裂傷へ[血蓮変換]</p>

**WAW****盲目：夢食る濁流****No.89 250欠片****必要資源：憤怒x2 憂鬱x3 傲慢x3 嫉妬x3****E.G.O  
パッシブ**

名称

夢を食る

発動条件

なし

効果

傲慢スキルでクリティカル成功時、呼吸消費量が0になる

スキル

覚  
醒

貫通：傲慢 広域：対象5体  
 マッチ勝利時：SANが最も高い味方4名に貫通威力増加2とダメージ量増加2を付与  
 攻撃後：士気低下状態の全ての味方のSANを50回復  
 2d10+10：的中時、充電6を得てランダムな味方1名に呼吸4を付与

侵  
蝕

貫通：傲慢 広域：対象7体  
 [敵味方識別不可]  
 31-1d10：的中時、自分のHPを最大値の5%だけ回復  
 31-1d10：的中時、呼吸1を得て、このRと次のRに傲慢脆弱を3付与

**WAW****あの日の恐怖：怯え続ける一匹のこやぎ****No.90 250欠片****必要資源：色欲x3 嫉妬x7****E.G.O  
パッシブ**

名称

ただ怯える

発動条件

なし

効果

ディレイ中に保護3を得る

スキル

覚  
醒

斬撃：嫉妬  
 攻撃後：自分のデバフを全て削除  
 9d2：自分が脆弱状態ならスキル威力+3  
 9d2：自分が脆弱状態ならスキル威力+3  
 9d2+4：自分が脆弱状態ならスキル威力+5

侵  
蝕

斬撃：嫉妬  
 [敵味方識別不可]  
 攻撃後：自分以外の味方全員のSANを30回復し、自分は混乱する  
 22-1d10：対象が脆弱状態ならスキル威力+5  
 22-1d10：対象が脆弱状態ならスキル威力+5  
 28-1d10：対象が脆弱状態ならスキル威力+10

# WAW

## 電信柱：路地の番犬

No.91 250欠片

必要資源：憤怒x1 憂鬱x1 嫉妬x5

E.G.O  
パッシブ

名称	咆哮
発動条件	なし
効果	前のRの嫉妬共鳴数だけ充電を得る

スキル	覚醒	貫通：嫉妬 使用時：充電を10消費し、ランダムな敵2名にこのスキルのダイスの出目だけ固定ダメージを与える 11d2：的中時、嫉妬共鳴数だけ充電を得る
	侵蝕	貫通：嫉妬 [敵味方識別不可] 使用時：充電を10消費し、ランダムなキャラクター5名にこのスキルのダイスの出目だけ固定ダメージを与える 33d1：的中時、嫉妬共鳴数だけ充電を得る

# ALEPH

## 他化自在天：第六天魔王

No.92 500欠片

必要資源：憤怒x7 色欲x2 嫉妬x3

E.G.O  
パッシブ

名称	天魔
発動条件	なし
効果	攻撃的中時、対象の火傷3ごとに固定ダメージ1を与える (最大5)

スキル	覚醒	憤怒：斬撃 広域：対象5体 使用時：メインターゲットに憤怒共鳴数2ごとに火傷1を付与 40-2d15：的中時、火傷10を付与 40-2d15：的中時、烙印1を付与
	侵蝕	<b>[影響] 3R</b> 1R：全てのキャラクターに烙印1を付与 2R：全てのキャラクターに火傷10を付与 3R：全てのキャラクターに火傷20を付与

# ALEPH

## ミミクリー：何も無い

No.93 500欠片

必要資源：憤怒x14

E.G.O パッシブ	名称	GoDdByE
	発動条件	なし
	効果	スキルで最初に使うダイスの威力補正値が2倍になる
ス キ ル	覚 醒	斬撃：憤怒 マッチ開始時：対象の威力補正値を奪う 32-3d10：的中時、ダメージ量だけHPを回復
	侵 蝕	斬撃：憤怒 [敵味方識別不可] マッチ敗北時：このRの間受けるダメージが0になる 50-1d32：的中時、ダメージ量だけHPを回復

# ALEPH

## ゴールドラッシュ：貪欲の王

No.94 500欠片

必要資源：色欲x5 怠惰x7 暴食x5

E.G.O パッシブ	名称	黄金の道
	発動条件	なし
	効果	最初のダイスでマッチ勝利時、次のRにパワー2を得る
ス キ ル	覚 醒	打撃：色欲 広域：対象5体 [広域乱射] メインターゲットの選択したスキルの数2ごとにダメージ量+3（最大9） 使用時：メインターゲットの減少HP25ごとにスキル威力+1（最大5） 2d10：敵討伐時、次のRにパワー1を得る 2d10：敵討伐時、次のRにパワー1を得る 2d10：敵討伐時、次のRにパワー1を得る 2d10：敵討伐時、次のRにパワー1を得る 2d10：敵討伐時、次のRにパワー1を得る
	侵 蝕	打撃：色欲 広域：対象5体 [敵味方識別不可] メインターゲットの装着したスキルの数2ごとにダメージ量+3（最大9） 使用時：メインターゲットの減少HP10ごとにスキル威力+1（最大10） マッチ敗北時：スキル威力-15 30-1d10：破壊不能ダイス。的中時、対象を混乱状態にする（強敵無効）



# ALEPH

## 笑い：笑う死体の山

No.95 500欠片

必要資源：憤怒x7 暴食x7

E.G.O パッシブ	名称	死体の山
	発動条件	なし
	効果	自分以外の味方が死亡することにHPを10回復し、この戦闘中にパワー・保護・クイックを1ずつ得る（最大5）

スキル	覚醒	<p><b>【同化】</b></p> <p>1：食い尽くす 貫通：憤怒 5d3：的中時、HPを8回復 5d3+4：的中時、HPを8回復</p> <p>2：おそろしい悲鳴 打撃：嫉妬 広域：対象4体 [敵味方識別不可] 2d14：的中時、次のRに混乱脆弱5を付与し固定SANダメージ15を与える</p> <p>3：吸収 打撃：暴食 最もHPが低いキャラクターを優先 味方討伐時：次のRにパワー3を得る 5d4：対象が味方ならd値+4。的中時、HPを8回復 5d4：対象が味方ならd値+4。的中時、HPを8回復</p> <p>4：吐き気 打撃：憤怒 広域：対象5体 [敵味方識別不可] 2d15+5：的中時、脆弱3と虚弱1、武装解除1を付与し固定SANダメージ10を与える</p>
	侵蝕	<p>打撃：憤怒 広域：対象12体 [敵味方識別不可] 味方討伐時：HPを50回復 敵討伐時：次のRにパワー3を得る 42-5d6：的中時、次のRに混乱脆弱5を付与 42-5d6：的中時、虚弱3を付与</p>

# ALEPH

## 爛漫：墮落したアムルガード

No.96 500欠片

必要資源：憤怒x5 暴食x7 憂鬱x5

E.G.O パッシブ	名称	咲き揃う
	発動条件	なし
	効果	R開始時、自分以外の全てのキャラクターからHPを5吸収
ス キ ル	覚 醒	貫通：怠惰 広域：対象5体 戦闘開始時：自分のデバフを全て消費しその合計数だけSANを回復（最大45） 4d9：破壊不能ダイス。的中時、火傷8を付与 4d9：破壊不能ダイス。的中時、沈潜8を付与 4d9：破壊不能ダイス。的中時、破裂8を付与 2d15：破壊不能ダイス。的中時、[葬炎][沈潜殺到][破裂爆発]。破裂を7消費
	侵 蝕	貫通：怠惰 広域：対象8体 [敵味方識別不可] 戦闘開始時：全てのキャラクターのデバフを除去する。除去したデバフの種類数だけダメージ量増加（最大30） マッチ敗北時：スキル威力-25 32-3d10：破壊不能ダイス。的中時、出血8を付与 32-3d10：破壊不能ダイス。的中時、恐慌8を付与 32-3d10：破壊不能ダイス。的中時、振動8を付与 32-3d10：破壊不能ダイス。的中時、内臓崩壊1を付与。[鬱苦殺到][振動爆発]。振動を7消費

# ALEPH

## 静寂：沈黙の対価

No.97 500欠片

必要資源：憤怒x5 暴食x7

E.G.O パッシブ	名称	13番目の鐘の音
	発動条件	なし
	効果	このパッシブを獲得してから13番目に使用するダイスに、 [的中時、このダイスの出目x13の固定ダメージを与える (最大300)]を追加

スキル	覚醒	斬撃：暴食 戦闘開始時：混乱状態の敵に19+1d31のHPダメージを与える 56-4d10：的中時、対象のSANを0にする（強敵には代わりに固定HPダメージ+104）
	侵蝕	<b>[影響] 3R</b> 1R：速度が最も低いキャラクター1名が行動不能 2R：速度が最も低いキャラクター2名が行動不能 3R：速度が最も高い味方1名以外が行動不能

# ALEPH

## ダ・カーポ：静かなオーケストラ

No.98 500欠片

必要資源：色欲x2 怠惰x4 暴食x2 憂鬱x7

E.G.O パッシブ	名称	フィナーレ
	発動条件	なし
	効果	戦闘中、敵を混乱状態にすると1d50の固定HPダメージを全 ての敵に与える（重複不可）

スキル	覚醒	打撃：憂鬱 広域：対象12体 攻撃後：このRを強制終了 3d5：的中時、固定SANダメージ10を与える 4d5：的中時、次のRの間、対象の速度を2に固定 4d5：的中時、次のRに虚弱1と武装解除1を付与
	侵蝕	打撃：憂鬱 広域：対象12体 [敵味方識別不可] 戦闘開始時：全てのキャラクターが[敵味方識別不可]になり脆弱8を得る 40-2d19：的中時、次のRに混乱脆弱8を付与

# ALEPH

## 結び目：縛る女王

No.99 500欠片

必要資源：暴食x2 傲慢x7 嫉妬x3

E.G.O パッシブ	名称	束縛
	発動条件	なし
	効果	最大共鳴数が4以上なら、該当する大罪のスキルを使用して いる味方にパワー2と沈潜5を付与

スキル	覚醒	貫通：傲慢 攻撃前：全てのキャラクターに[沈潜殺到] 34-1d22：的中時、沈潜10を付与 34-1d22：的中時、次のRに恐慌10を付与。対象の恐慌が15以上なら恐慌-落胆へ [鬱快変換]
	侵蝕	<b>[同化]</b> 1：締め付けた歓喜 斬撃：傲慢 対象の沈潜6ごとにスキル威力+1（最大3） マッチ勝利時：次のRに恐慌3を付与 3d8：的中時、沈潜2を付与 3d8：的中時、沈潜2を付与  2：女王の命 貫通：色欲 対象の沈潜6ごとにスキルd値+1（最大2） 4d6：的中時、対象の沈潜の数だけ振動付与。[振動爆発]  3：縛る女王の包帯 打撃：色欲 2d12：的中時、沈潜5を付与 2d12：的中時、沈潜5を付与 2d12：的中時、次のRに恐慌5を付与  4：沈むがよい 打撃：暴食 35-1d25：的中時、[沈潜殺到]。対象の恐慌を恐慌-落胆へ[鬱快変換]

**ALEPH****一握りの豆：ジャックのいない豆の木****No.100 500欠片****必要資源：暴食x10 傲慢x5****E.G.O  
パッシブ**

名称

賜物

発動条件

なし

効果

全てのキャラクターがHPとSANを回復できなくなる

**ス  
キ  
ル****覚  
醒****【影響】 3R**

1R：自分以外の全てのキャラクターに破裂10を付与

2R：自分以外の全てのキャラクターに破裂10を付与

3R：自分以外の全てのキャラクターに[破裂爆発]を2回発動

**侵  
蝕****【影響】 2R**

1R：全てのキャラクターに破裂10付与

2R：全てのキャラクターに[破裂爆発]を5回発動



# バフ・デバフ一覧

ここからは、戦闘中に効果を発揮する様々なバフ・デバフの一覧となっています。重要な用語を解説します。

## 数値（数）

バフ・デバフは、同じキャラクターに複数回付与されたり、まとめて複数付与されたりすることがあります。その際の重なった量を、バフ・デバフの数値と呼びます。数値に応じて、バフ・デバフの効果の大きさが決まったり、変化したりします。

## 最大上限

それぞれのバフ・デバフごとに、数値の上限が定められています。これを最大上限と言い、（最大10）のように表記されます。

## 持続R

バフ・デバフが持続するR数です。[1R]のように表記され、付与されてからこのR数が経過したバフ・デバフは除去されます。表記が無ければ戦闘終了時まで持続します。

## ～状態

バフ・デバフを1以上持っている場合のことを、そのバフ・デバフ名の後ろに「状態」とつけて呼びます。

例：出血状態、火傷状態

## 付与タイミングの注意

パワーや出血といった[1R]持続のバフ・デバフは、付与されるタイミングに注意が必要です。

「次のRに付与する」場合、効果が表れるのは、次のRのR開始時からR終了時までです。

単に「付与する」とだけ書かれている場合、このRに即座に付与されるため、効果が表れるのは付与してからこのRのR終了時までとなります。

## 持ち越し

「持ち越し」は、[1R]持続のバフ・デバフを指定の数だけ、次のRまで持続させる処理です。

## 中立バフ

有利・不利両方の効果を併せ持ったものや、それ自体には効果が無いもの、特殊な動作をするものは、バフ・デバフとは別に、中立バフという枠組みに分類されます。

## PC名を組み込むバフ・デバフ

「決闘宣言-〇〇」などの〇〇には、PC名が入ります。

## バフ

名称	効果
パワー	[1R] パワーの数だけ攻撃スキル威力増加（最大10）
忍耐	[1R] 忍耐の数だけ守備スキル威力増加（最大10）
クイック	[1R] 速度がクイックの数だけ増加（最大10）
保護	[1R] 保護の数だけスキルで受けるHPダメージが減少（最大10）
混乱保護	[1R] 混乱保護の数だけスキルで受けるSANダメージが減少（最大10）
充電	消費時に特定スキルの能力が上昇。 R終了時、充電が1減少（最大20）
呼吸	攻撃前、（呼吸の数x5）%の確率でクリティカル攻撃となり、スキルの全ダイスのダメージが2増加し、ダイス数x3だけ呼吸が減少する。 R終了時、呼吸が1減少（最大99）
HP回復量増加	[1R] HPを回復する効果を受けた時、数値だけ回復量が増加する（最大10）
SAN回復量増加	[1R] SANを回復する効果を受けた時、数値だけ回復量が増加する（最大10）
ダメージ量増加	[1R] スキルで与えるダメージ量が数値だけ増加する（最大10）
E.G.O資源獲得量増加	[1R] スキル使用時に獲得する大罪資源数が数値だけ増加する（最大5）
大罪威力増加	[1R] 該当する大罪のスキル威力が数値だけ増加（最大10）
大罪ダメージ量増加	[1R] 該当する大罪のスキルの、全ダイスのダメージ量が数値だけ増加（最大10）



大罪保護	[1R] 該当する大罪のスキルのダイスから受けるダメージが、数値だけ減少（最大10）
属性威力増加	[1R] 該当する攻撃属性のスキル威力が数値だけ増加（最大10）
属性ダメージ量増加	[1R] 該当する攻撃属性のスキルの、全ダイスのダメージ量が数値だけ増加（最大10）
属性保護	[1R] 該当する攻撃属性のスキルのダイスから受けるダメージが、数値だけ減少（最大10）
デバフ保護	[1R] 該当するデバフから受けるダメージが数値だけ減少（最大10）
d値強化	[1R] スキルの全ダイスのd値が数値だけ増加（最大10）
呼吸-好餌	攻撃前、（数値x5）%の確率でクリティカル攻撃となり、スキルの全ダイスのダメージが2増加し、ダイス数x3だけ呼吸が減少する。クリティカルの中時、破裂1を付与し、対象の破裂が5以上ならHPを2回復 R終了時、数値が1減少（最大99）
呼吸-終止符	攻撃前、（数値x5）%の確率でクリティカル攻撃となり、スキルの全ダイスのダメージが2増加し、ダイス数x3だけ呼吸が減少する。銃撃ダイスのダメージ量+1。銃撃ダイスで攻撃的中時に呼吸1を得る R終了時、数値が1減少（最大99）
呼吸-パーティー	攻撃前、（数値x5）%の確率でクリティカル攻撃となり、スキルの全ダイスのダメージが2増加し、ダイス数x3だけ呼吸が減少する。クリティカル成功時、対象の沈潜を1回復。R終了時、数値が1減少（最大99）
呼吸-鋸捌き	攻撃前、（数値x5）%の確率でクリティカル攻撃となり、スキルの全ダイスのダメージが3増加し、ダイス数x3だけ呼吸が減少する。クリティカル成功時、対象が湖の存在ならスキル威力+1。獲物の印状態の敵とのマッチ勝利時、SANを8回復 R終了時、数値が1減少（最大99）

武装	R開始時、武装の数2ごとに忍耐1を得る（最大10）
あなたの盾	守備スキル使用時、数値x3だけバリアを得る。ツヴァイ協会所属なら、代わりに数値x5だけバリアを得る。 R終了時、数値が半減（最大10）
充電力場	戦闘開始時、数値x3だけバリアを得る。W社所属なら、代わりに数値x5だけバリアを得る。 R終了時、数値だけ充電を得て、消滅（最大10）
時間貸与	R終了時、数値-1だけ次のRにクイック、マッチ威力増加、脆弱を得る。数値が1なら、代わりに束縛2を得る。 R開始時、1減少。所持しているクイックの数より束縛の数の方が多い場合、混乱状態となり、消滅（最大3）
狂信	[1R] 数値2ごとにダメージ量が1増加。対象にN社の釘があれば、数値2ごとにスキル威力+1（最大10）
共振	対象に振動爆発を行う時、共振の数x対象の振動の数÷4だけ固定ダメージを与える。 振動爆発を行ったR終了時、消滅（最大10）
振動同化	スキル使用時、対象の振動の数5ごとに3回まで、振動2を得てマッチ威力+1。（最大1）
紅硬	呼吸獲得量+1。出血・振動・恐慌付与量+1。破裂爆発で15以上のダメージを与えた時、次のRに派閥によって異なる属性威力増加を得る。（太刀派・輪刃派=斬撃、銃槌派=打撃、弓派=貫通）（最大1）
知識鍛錬	R開始時、探求した知識を2以上持っているなら、マッチ威力増加1を得る。スキルを捨てる時、数値x3だけバリアを得る。被ダメージ時、数値が1減少。混乱時、消滅。（最大6）
自己共振回路基盤	R開始時、自己共振回路100ごとに5回までダメージ量増加1を得る。（最大1）

## デバフ

名称	効果
虚弱	[1R] 虚弱の数だけ攻撃スキル威力減少（最大10）
武装解除	[1R] 武装解除の数だけ守備スキル威力減少（最大10）
束縛	[1R] 速度が束縛の数だけ減少（最大10）
脆弱	[1R] 脆弱の数だけスキルで受けるHPダメージが増加（最大10）
混乱脆弱	[1R] 混乱脆弱の数だけスキルで受けるSANダメージが増加（最大10）
火傷	R終了時、火傷の数だけHPダメージを受けて火傷の数を半減（最大99）
沈潜	R終了時、沈潜の数だけSANダメージを受けて沈潜の数を半減。SANが存在しない、または0なら代わりに沈潜の数の半分だけHPダメージを受けて沈潜の数を半減（最大99）
出血	[1R] 攻撃スキルのダイスロール時、出血の数だけHPダメージを受ける（最大99）
恐慌	[1R] 攻撃スキルのダイスロール時、恐慌の数だけSANダメージを受ける（最大99）
破裂	破裂爆発を受けた時、破裂の数だけHPダメージを受ける。 R終了時、1減少（最大99）
振動	振動爆発を受けた時、振動の数だけSANダメージを受ける。R 終了時、1減少（最大99）
HP回復量 減少	[1R] HPを回復する効果を受けた時、数値だけ回復量が減少する（最大10）
SAN回復量減 少	[1R] SANを回復する効果を受けた時、数値だけ回復量が減少する（最大10）
ダメージ量 減少	[1R] スキルで与えるダメージ量が数値だけ減少する（最大10）
大罪威力減少	[1R] 該当する大罪のスキル威力が数値だけ減少（最大10）

大罪ダメージ量減少	[1R] 該当する大罪のスキルのダイスから受けるダメージが、数値だけ減少（最大10）
大罪脆弱	[1R] 該当する大罪のスキルの、全ダイスのダメージ量が数値だけ増加（最大10）
属性威力減少	[1R] 該当する攻撃属性のスキル威力が数値分減少（最大10）
属性ダメージ量減少	[1R] 該当する攻撃属性のスキルの、全ダイスのダメージ量が数値だけ減少（最大10）
属性脆弱	[1R] 該当する攻撃属性のスキルのダイスから受けるダメージが、数値だけ増加（最大10）
デバフ脆弱	[1R] 該当するデバフから受けるダメージが数値だけ増加（最大10）
毒	R終了時、毒の数だけダメージを受け数値を半減（最大99）
麻痺	[1R] 麻痺の数÷2だけ、スキルの全ダイスのd値が減少。麻痺の数が1の時は、代わりに1減少（最大10）
火傷-鬼火	数値10ごとに2回までマッチ威力+1。R終了時、数値だけHPダメージを受けて数値を半減（最大99）
火傷-炬火	数値15ごとに2回までマッチ威力-1。R終了時、数値だけHPダメージを受けて数値を半減（最大99）
沈潜-激情	数値10ごとに2回までマッチ威力-1。R終了時、数値だけSANダメージを受けて数値を半減。SANが存在しない、または0なら代わりに沈潜の数の半分だけHPダメージを受けて沈潜の数を半減（最大99）
沈潜-悲劇	R開始時、数値10ごとに5回まで脆弱1を得る。R終了時、数値だけSANダメージを受けて数値を半減。SANが存在しない、または0なら代わりに沈潜の数の半分だけHPダメージを受けて沈潜の数を半減（最大99）
出血-裂傷	[1R] R開始時、数値10ごとに脆弱1を得る。攻撃スキルのダイスロール時、数値だけHPダメージを受ける（最大99）
出血-渴き	[1R] R開始時、数値÷3だけダメージを受ける。攻撃スキルのダイスロール時、数値だけHPダメージを受ける（最大99）
出血-崩壊	[1R] マッチ敗北時と攻撃スキルのダイスロール時、数値だけHPダメージを受ける（最大99）

恐慌-奇行	[1R] R開始時、自分のSANが50%以下なら、敵味方識別不可になる。攻撃スキルのダイスロール時、数値だけSANダメージを受ける（最大99）
恐慌-落胆	[1R] R開始時、数値5ごとに5回まで脆弱1を得る。攻撃スキルのダイスロール時、数値だけSANダメージを受ける（最大99）
振動-分配	自分と同じ所属の味方の数2ごとに2回まで、マッチ威力+1。振動爆発を受けた時、数値だけSANダメージを受ける。R終了時、1減少（最大99）
振動-崩壊	R開始時、数値10ごとに脆弱1を得る。振動爆発を受けた時、数値だけSANダメージを受ける。R終了時、1減少（最大99）
振動-炸裂	R開始時、数値5ごとに混乱脆弱1を得る。振動爆発を受けた時、数値だけSANダメージを受ける。R終了時、1減少（最大99）
振動-反響	振動爆発を受けた時、数値の半分だけダメージを受ける。R終了時、1減少（最大99）
振動-鎖	振動10ごとに3回までマッチ威力-1。振動爆発を受けた時、数値だけSANダメージを受ける。R終了時1減少（最大99）
振動-灼熱	振動爆発を受けた時、数値だけSANダメージを受け、振動-灼熱と火傷の合計/2だけ憤怒HPダメージを受ける。R終了時、1減少（最大99）
振動-永続	振動爆発を受けた時、数値だけSANダメージを受ける。1d100を振り、振動-永続の数以下の出目が出たなら振動爆発をもう一度受ける。R終了時、1減少（最大99）
振動-ネジ巻き	自分がスキルで付与する振動付与量+1。R終了時、次のRにクイック1を得る。振動爆発を受けた時、数値だけSANダメージを受ける。R終了時、1減少（最大99）
破裂-切除	数値10ごとに3回まで虚弱1を得る。破裂爆発を受けた時、数値だけHPダメージを受ける。R終了時1減少（最大99）
烙印	被ダメージ時、火傷の数÷5だけ固定HPダメージを受ける。（最大1）

N社の釘	R終了時、数値だけ次のRに出血を持ち越し、数値を半減（最大10）
内臓崩壊	出血が、攻撃スキル以外の全てのダイスロールでも発動するようになる。HPアンプルで除去できる。（最大1）
精神崩壊	恐慌が、攻撃スキル以外の全てのダイスロールでも発動するようになる。鎮静剤で除去できる。（最大1）
呪いの札	攻撃の中時、数値2ごとに破裂1を付与。被ダメージ時、数値だけ破裂を得る。R開始時、数値が9以上なら虚弱2を得る。12以上なら固定ダメージ12を受けて、消滅（最大12）
不吉なお札	不吉なお札が何らかの効果で減少する時、減少した数値だけ破裂を得る。数値が0になる時、[破裂爆発]。破裂を5消費。この破裂爆発はSANにもダメージを与える（最大10）
次元の亀裂	R開始時、[破裂爆発]。破裂を（8-数値）消費。R終了時、数値が1減少し破裂を1得る（最大10）
弱点分析	[1R] 攻撃耐性の内、[普通][抵抗]のもの1つをランダムに弱体化（被ダメージ+2）する（最大1）
時間猶予	あらゆる全てのダメージを受けず、代わりに受けるはずだったダメージ量だけ数値が増加 時間猶予が付与されてから3R経過した時、または時間猶予を再度付与された時、または数値が999になった時、数値x1.5だけ怠惰ダメージを、数値だけSANダメージを受け、消滅
呪い	R開始時、虚弱1・武装解除1・ダメージ量減少2・脆弱2の内、ランダムに1種類を得て、数値が1減少。1Rに3回までの効果が発動（最大10）

## 中立バフ

名称	効果
煙	煙の数だけ受けるダメージが増加し、与えるダメージが煙÷2だけ増加。R終了時、1減少（最大10）
挑発値	[1R] 敵が対象を選ぶ時、（挑発値x5）%の確率で自分が選ばれる（最大10）
電圧	特定スキルの能力が上昇（最大10）
バリア	[1R] バリアの数だけ被ダメージをカットし、カットしたダメージ分バリアが減少（最大1000）

## 蓄積要素

名称	効果
血餐	この戦闘で全てのキャラクターが受けた出血ダメージの数だけ、血餐が増加していく。 この数値は全てのキャラクターで共有される
自己共振回路	この戦闘で全てのキャラクターが獲得または消費した充電の数だけ、自己共振回路が増加していく。 この数値は全てのキャラクターで共有される

## 弾丸

名称	効果
弾丸-魔弾	銃撃ダイスがあるスキルでマッチ勝利時、火傷3を付与消費することで特定戦術の能力が向上
弾丸-装甲弾	銃撃ダイスでマッチする時、対象のマッチ威力-1消費することで特定戦術の能力が向上
弾丸-氷結弾	銃撃ダイスで攻撃の中時、次のRに武装解除1を付与マッチ勝利時、次のRに麻痺1を付与消費することで特定戦術の能力が向上
弾丸-火炎弾	銃撃ダイスで攻撃の中時、火傷2を付与消費することで特定戦術の能力が向上
弾丸-火縄	銃撃ダイスでマッチ勝利的中時、火傷を1~7付与消費することで特定戦術の能力が向上
弾丸-灼熱推進弾	銃撃ダイスのダメージ量+2。自分の速度が6以上なら追加でダメージ量+3。消費することで特定戦術の能力が向上
弾丸-虎標弾	銃撃ダイスのダメージ量+2。火傷付与量と振動付与量+1消費することで特定戦術の能力が向上
弾丸-猛虎標弾	銃撃ダイスのダメージ量+3。火傷付与量と振動付与量+2。自分の速度が対象より早ければ、振動爆発ダメージ量+5消費することで特定戦術の能力が向上
生きた蝶・死んだ蝶	自分の最大弾丸数を2つに分割し生きた蝶・死んだ蝶にする銃撃時、1d2を振り、1なら生きた蝶を、2なら死んだ蝶を消費する。片方だけ残っているならそちらを消費する。 消費することで特定戦術の能力が向上 [生きた蝶] 消費時、SANを1回復 [死んだ蝶] 消費時、対象のSANを1減少





# 特殊処理一覧

ここからは、戦闘中に発動される特殊処理の一覧となっています。重要な要素を解説します。

## 特殊バフ・デバフ

振幅変換などで生じる特殊バフ・デバフは、元となったバフ・デバフの代わりに増加・減少します。

## 文中での扱い

基本的に、人格やE.G.Oで特殊処理を行う効果が記載される場合、[振動爆発] のように括弧で括られて表示されます。

これはただ視認性を高めるための表示です。文章中では括弧がつかない場合もあります。

## 特殊処理ダイス

特殊処理を行う効果を持つダイスは、その特殊処理の名前を元に、「振動爆発ダイス」のように呼称されます。

## 属性的特殊処理

特殊処理の中には、単にバフ・デバフを扱うだけでなく、その規則的なふるまいを変更する処理も含まれます。

## 特殊処理一覧

名称	効果
破裂爆発	破裂の数だけHPが減少する
裂幅変換	対象の破裂を特殊破裂に変換する。変換後、特殊破裂が1以上残っている限り、同じ特殊破裂が付与される
振動爆発	振動の数だけSANが減少する
振幅変換	対象の振動を特殊振動に変換する。変換後、特殊振動が1以上残っている限り、同じ特殊振動が付与される
振幅絡連	対象の振動を特殊振動に変換する。 対象が既に何らかの特殊振動を持っていた場合、その特殊振動と合わせて振動-重畳（特殊要素を合算）に変換する。振動-重畳に対してさらに振幅変換が行われた場合、特殊要素がさらに合算されていく。 R終了時、特殊振動を振動に戻す
葬炎	対象の火傷を全て消費し、消費した火傷の数x3だけHPダメージを与える。
烈火変換	対象の火傷を特殊火傷に変換する。変換後、特殊火傷が1以上残っている限り、同じ特殊火傷が付与される
血蓮変換	対象の出血を特殊出血に変換する。変換後、新たに出血が付与される時、同じ特殊出血が付与される
沈潜殺到	対象の沈潜を全て消費し、消費した沈潜の数x3だけSANダメージを与える。対象にSANが存在しない、またはSANが0なら代わりにHPダメージを与える。
沈思変換	対象の沈潜を特殊沈潜に変換する。変換後、特殊沈潜が1以上残っている限り、同じ特殊沈潜が付与される
鬱苦殺到	対象の恐慌を全て消費し、消費した恐慌の数x3だけSANダメージを与える。対象にSANが存在しない、またはSANが0なら代わりにHPダメージを与える。
鬱快変換	対象の恐慌を特殊恐慌に変換する。変換後、新たに恐慌が付与される時、同じ特殊恐慌が付与される
深吸変換	自分の呼吸を特殊呼吸に変換する。変換後、特殊呼吸が1以上残っている限り、同じ特殊呼吸を得る

武装解放	自分の武装を全て消費し、消費した武装の数÷3だけパワーを得る
破壊不能ダイス	このダイスが破壊される時、破壊される代わりにd値が1に固定される。マッチ敗北時は、対象の攻撃後にこれらのダイスを用いて攻撃を行う。
敵味方識別不可	ターゲットを任意に選択できなくなり、ランダムなキャラクターをターゲットにする。敵のスキル対象に選ばれても自分のスキルで応戦できなくなる。
敵識別不可	ターゲットを任意に選択できなくなり、ランダムな敵をターゲットにする。敵のスキル対象に選ばれても自分のスキルで応戦できなくなる。
味方指定可能	味方をメインターゲットとして攻撃できる
優先	ターゲットを任意に選択できなくなり、ルールに基づいて自動的に選択される。
広域乱射	このスキルで攻撃時、ターゲットの内1名をダイスごとにランダムに選んで攻撃する。1ダイス目は必ずメインターゲットに的中する。全ての的中効果、該当ダイスのダメージは選択されたターゲットにのみ適用される。
戦線離脱	1Rの間、自分を戦闘から除外する。自分以外の味方が1名生存していない場合、この効果は発動しない
破壊	対象のHPを0にする（強敵には無効） 死亡時、敵討伐時の効果は発動しない
再装填	保有弾丸を全て捨て、最大弾丸数だけ再取得する。その際、最大弾丸数x2（最大15）のSANダメージを受ける
再装填-残弾維持	弾丸を最大弾丸数になるまで再取得し、再取得した弾丸の数x2（最大15）のSANダメージを受ける
弾倉変換	自分の弾丸を特殊弾丸に変換する。変換後、新たに弾丸を得る時、同じ特殊弾丸を得る。
捨てる	（捨てる数）b4 を振り、出目に対応する戦術スキルをランクが低い順に捨てる。次のRに、捨てられたスキルは戦術選択ダイスロールから除去される（2b4→2b3）。除去されていても連続で同じスキルを捨てる事ができる
指令の印	使用されたなら、指令の印スキルでなくなる
デバフ○回発動	該当のデバフをタイミングに関わらず発動させる。その際、火傷と沈没は数値を半減する。



# ショップ

ここからは、アイテムやサポートパッシブに代表される、LPで購入可能な要素と、精神の種類や身体強化など、自我の欠片で購入可能な要素の一覧を記載します。

## 所持と装備の違い

アイテムは、基本無条件に所持できます。ただし、個別に最大所持数が制限されている場合もあります。

サポートパッシブは、同じ種類を複数所持できません。装備できるのは通常2つまでです。

精神の種類は、同じ種類を複数所持できません。装備できるのは1つまでです。

## 身体強化について

身体強化は、自我の欠片を消費して、所持している人格を強化できる要素です。それぞれの人格に対して個別に使用する必要があります。

また、身体強化には系統とランクがあります。系統ごとに身体強化のランクを上げていくことで、強化値が増加していきます。同系統で同ランクの身体強化を同一の人格に複数回行う事はできません。

## アイテム

### 特殊アイテム

名称	効果	価格
自我の欠片	購入時、自我の欠片1を得る	2LP
硝子の破片	使用時、該当する人格のCTを1減少 (使用後消滅)	20LP

### 回復アイテム

名称	効果	価格
包帯	使用時2d6を振り、6以上が出ればHPを10回復する上、再使用できる。5以下が出れば消滅(戦闘中使用不可)	15LP
小さなHPアンプル	使用したRから、R終了時HPを4回復するようになる(使用後消滅)(持続4R)	10LP
劣化HP弾	使用時、HPを10回復(使用後消滅)	15LP
HPアンプル	使用したRから、R終了時HPを8回復するようになる(使用後消滅)(持続3R)	20LP
HP弾	使用時、HPを20回復(使用後消滅)	20LP
たぶたぶの燃料タンク	このRの間、HPが0になる攻撃を受けた際に60%の確率でそのダメージを0にしHP30回復(使用後消滅)	35LP
鎮静剤	使用時、SANを25回復(使用後消滅)(自分以外に使用不可)	20LP
ルージュアイ事務所の香水	使用したRから、R終了時にSANを10回復する(使用後消滅)(持続3R)	35LP

## 強化アイテム

名称	効果	価格
ヒートグローブ	使用したRの間、スキルで火傷を付与する際に火傷付与量+1（使用後消滅）（重複不可）	10LP
砥石	使用したRの間、スキルで出血を付与する際に出血付与量+1（使用後消滅）（重複不可）	10LP
ポルトット工房の外付けガントレット	使用したRの間、スキルで振動を付与する際に振動付与量+1（使用後消滅）（重複不可）	10LP
生命体切断システム装置	使用したRの間、スキルで破裂を付与する際に破裂付与量+1（戦闘後消滅）（重複不可）	10LP
轟くマラカス	使用したRの間、スキルで沈潜を付与する際に沈潜付与量+1（使用後消滅）（重複不可）	10LP
メイジ工房のお手製ハンマー	使用したRの間、スキルで恐慌を付与する際に恐慌付与量+1（使用後消滅）（重複不可）	10LP
エネルギー増幅装置	使用したRの間、スキルで充電を得る際に充電獲得量+1（戦闘後消滅）（重複不可）	10LP
酸素ポンベ	使用したRの間、スキルで呼吸を得る際に呼吸獲得量+1（使用後消滅）（重複不可）	10LP
ヴィリーブ工房の煙草	使用したRの間、スキルで煙を得る際に煙獲得量+1（戦闘後消滅）（重複不可）	10LP
エネルギー増電器具	充電が15以上なら使用可能。充電の最大上限を25にする（使用後消滅）	20LP
黒い雲の刺青	このRの間、破壊不能ダイスのダイス威力+1（使用後消滅）（重複不可）	20LP
カモメ運送会社の外付け強化義手	舞台開始時に使用可能。R開始時、パワー1を得る（戦闘後消滅）（重複不可）（持続3R）	25LP
エスカ事務所の強化刺青	舞台開始時に使用可能。R開始時、忍耐2を得る（戦闘後消滅）（重複不可）（持続3R）	25LP

バラのスパナ工房の 外付け強化義足	舞台開始時に使用可能。R開始時、クイック2を得る（戦闘後消滅）（重複不可）（持続3R）	25LP
湯の花運送の 防護湯煙	舞台開始時に使用可能。R開始時、保護1を得る（戦闘後消滅）（重複不可）（持続3R）	25LP
ガーデンの 感覚遮断薬	[最大所持数3] 使用したRの間、受けるHPダメージが+2。受けるSANダメージが-5（使用後消滅）（重複不可）	25LP
月光石	使用したRの間、沈潜と恐慌で受けるSANダメージが半減（使用後消滅）（重複不可）	30LP
出血防止手袋	使用したRの間、出血保護3を得る（使用後消滅）	30LP
メメメメ工房の 筋トレ雑誌	使用時、沈潜8とパワー1を得る（使用後消滅）	30LP
ツヴァイヘンダー	使用時、次のRにあなたの盾2を得る（使用後消滅）	40LP
物理干涉保護 フィールド	使用時、次のRに充電力場2を得る（使用後消滅）	40LP
白蓮清掃派遣会社の 制服	[最大所持数1] シナリオ開始時に使用。このシナリオ中、攻撃で受けるSANダメージが5減少。白蓮系統の人格のみ使用可能（使用後消滅）	50LP
N社の経典	[最大所持数1] シナリオ開始時に使用可能。このシナリオ中、スキル威力が1増加し、HPとSANの最大値が10増加。N社狂信者人格のみ使用可能（使用後消滅）	50LP
LCCB職員の 棍棒と盾	[最大所持数1] シナリオ開始時に使用可能。このシナリオ中、スキル威力が1増加し、破裂と振動の付与量+1。LCCB系統の人格のみ使用可能（使用後消滅）	50LP

セブン協会の 情報資料	[最大所持数1] シナリオ開始時に使用可能。このシナリオ中、破裂爆発ダメージ量+5。セブン協会系統の人格のみ使用可能（使用後消滅）	50LP
旧G社の 薄汚れた軍服	[最大所持数1] シナリオ開始時に使用可能。このシナリオ中、全てのダイスに「的中時、HPを2回復」を追加。旧G社系統の人格のみ使用可能（使用後消滅）	50LP
黒丸	[最大所持数1] シナリオ開始時に使用可能。このシナリオ中、呪殺で与えるダメージ量が5増加。黒獣系統の人格のみ使用可能（使用後消滅）	50LP



## サポートパッシブ

名称	発動条件&効果	価格
ルサンチマン	嫉妬x2 共鳴	7LP
	自分より対象のHPの方が高いなら、自分が与えるダメージ量+3	
ニヒリズム	憤怒x2 共鳴	7LP
	自分より対象のHPの方が低いなら、自分が与えるダメージ量+3	
因子コードG-5	暴食x3 保有	7LP
	戦闘開始時、自分の減少HP/5だけHPを回復	
爆電	憤怒x3 保有	7LP
	自分の充電の数5ごとに、自分が与えるダメージ量+1（最大3）	
切り裂く	怠惰x3 共鳴	7LP
	対象に出血があるなら、自分が与えるダメージ量+3、スキル威力+1	
イデオロギー	憤怒x2 暴食x2 憂鬱x2 保有	7LP
	自分が使うスキルの大罪の共鳴数が4以上ならダメージ量+2	
とどめを刺してやる	傲慢x5 保有	8LP
	対象のHPが最大値の20%以下なら、最後に使用したダイスを再使用する（最大1回）	
弱点看破	色欲x2 保有	8LP
	攻撃時、対象が混乱状態ならダメージ量+3	
戦闘準備	傲慢x3 共鳴	9LP
	戦闘開始時、パワー1と忍耐1を得る	

裁断	憤怒x2 共鳴	9LP
	対象に麻痺があるなら、攻撃的中時、次のRに出血1を付与する	
処断	嫉妬x2 共鳴	9LP
	対象に麻痺があるなら、攻撃的中時、次のRに恐慌1を付与する	
火の粉	憤怒x2 共鳴	9LP
	対象に火傷があるなら、自分が与えるダメージ量+1d3	
不安を煽る	憂鬱x3 共鳴	9LP
	対象に沈潜があるなら、攻撃的中時、対象のSANを2減少	
刻む	嫉妬x3 保有	9LP
	破裂爆発時、次のRに脆弱2を付与	
圧縮	怠惰x3 保有	9LP
	振動爆発時、次のRに脆弱2を付与	
息を弾ませる	傲慢x3 保有	9LP
	戦闘開始時、自分に呼吸がなければ呼吸3を得る	
身体をほぐす	なし	9LP
	現在のSANが最大値の50%以下なら、打撃攻撃的中時、SANを1回復	
鈎	なし	9LP
	敵討伐時、次のRにパワー1を得る	
寛容	なし	10LP
	自分が死亡した時、憤怒資源5を得る	
純潔	なし	10LP
	自分が死亡した時、色欲資源5を得る	

勤勉	なし	10LP
	自分が死亡した時、怠惰資源5を得る	
節制	なし	10LP
	自分が死亡した時、暴食資源5を得る	
爽快	なし	10LP
	自分が死亡した時、憂鬱資源5を得る	
忠義	なし	10LP
	自分が死亡した時、傲慢資源5を得る	
慈愛	なし	10LP
	自分が死亡した時、嫉妬資源5を得る	
こんなときこそ！	憤怒x5 保有	10LP
	戦術選択ダイスロール時、全ての出目が同じならもう一度振りなおす	
慢性疲労	憂鬱x5 保有	10LP
	混乱復帰時、HPを15回復	
最前線へ！！	傲慢x3 保有	10LP
	このRで最初にマッチをしたなら、保護3を得る	
賭博師	憤怒x5 保有	10LP
	最大値的中時、ダメージ量増加1を得る（戦闘中永続、最大3）	
伝火	憤怒x2 共鳴	10LP
	火傷キーワードを持つスキルで敵討伐時、ランダムな敵2名に火傷4を付与	
闘争	嫉妬x2 共鳴	10LP
	反撃スキル威力+2	
乱射	なし	10LP
	1R目の間、銃撃スキル威力+2	

美学	性欲x2 共鳴	10LP
	出血状態の敵に攻撃の中時、SANを2回復	
発火	怠惰x3 保有	10LP
	3ダイス目以降の攻撃ダイスの中時、「火傷1を付与」の効果を追加	
マニュアル通り	暴食x2 保有	12LP
	自分の速度が自分以外の全てのキャラクターより高いなら、スキル威力+1	
因子コードG-7	嫉妬x3 保有	12LP
	マッチ勝利時、HPを5回復	
錆びた鎖	怠惰x2 共鳴	12LP
	戦闘開始時、出血3を得てスキル威力+2	
墓守	暴食x2 保有	12LP
	味方死亡時、自分以外の全味方のSANを15回復	
深呼吸	傲慢x2 共鳴	15LP
	クリティカル判定を呼吸の数x10%に変更	
屈折	憂鬱x4 保有	15LP
	常時：充電を10消費するごとに電圧1を得る（重複不可）	
	自分に電圧があるなら戦術1のスキル威力+1	
執念	憂鬱x2 共鳴	15LP
	自分のSANが自分以外の全てのキャラクターより低いならダメージ量+3	
ジョギング	暴食x3 保有	15LP
	戦闘開始時、速度が6以上ならクイック1を得る	
潜伏	憂鬱x3 保有	15LP
	ディレイ後、自分が最後に行動するならHPダメージ量+3	

蒸気	暴食x2 共鳴	15LP
	最初の攻撃ダイスのダメージ量+2。単ダイスならさらに+2	
離脱指示受信	なし	15LP
	戦線離脱から復帰時、パワー2と忍耐2を得る	
思い切った判断	怠惰x3 共鳴	15LP
	スキルを捨てた時、次のRにダメージ量増加2と脆弱3を得る	
ギャンプラー	嫉妬x5 保有	15LP
	スキルを捨てた時、次のRにランダムな大罪ダメージ量増加2を得る	
制圧	なし	15LP
	前のRに守備スキルを使用したなら、攻撃スキル威力+1	
手品	なし	18LP
	スキルを複数捨てる時、スキル威力+1	
倍返しの準備	なし	18LP
	混乱状態が解除される時、SANを15減少しパワー2を得る	
過負荷HPアンブ ル	暴食x2 共鳴	18LP
	戦闘開始時、ダメージ量増加2を得てHPを8回復し、このRの間の被ダメージ量+3	
満開	怠惰x3 保有	18LP
	広域スキルのダメージ量+3	
蒼い炎	憂鬱x4 保有	20LP
	現在のHPが最大値の50%以下なら、攻撃的中時固定HPダメージ3を与える	

輝ける灯り	憤怒x3 保有	20LP
	R開始時、火傷5を得てスキルの最初のダイスのダイス威力+1	
逆境	憤怒x5 保有	20LP
	敵の数より味方の数が少ないならスキル威力+1	
バーストエンジン	色欲x2 共鳴	20LP
	充電を3以上得る時、同時に煙1を得る	
充電力場	憂鬱x3 保有	20LP
	充電消費時、次のRに保護2を得る（1Rに1回）	
充電高調	嫉妬x2 共鳴	20LP
	充電消費時、ダメージ量増加2を得る（1Rに1回）	
認識阻害の霧	色欲x3 共鳴	20LP
	自分の速度が1~2かつ、自分以外に味方が1名以上生存しているなら、敵から狙われない	
切り崩し	憤怒x2 共鳴	20LP
	対象のHPが最大値の50%以上なら、自分が与えるダメージ量+3	
炎装甲	憤怒x5 保有	20LP
	戦闘開始時、自分に火傷があるなら保護2を得る	
圧迫止血	色欲x5 保有	20LP
	戦闘開始時、自分に出血があるなら保護2を得る	
安息	傲慢x5 保有	20LP
	戦闘開始時、自分に沈潜があるなら保護2を得る	
困い	憂鬱x3 共鳴	20LP
	戦闘開始時、両隣の味方に保護1を付与	
くどい！	嫉妬x3 共鳴	20LP
	マッチ進行時、マッチ回数3回目から、マッチ威力+1	

肩慣らし	なし	20LP
	舞台開始時にダメージ量減少2を得る。2R目からマッチ威力+1	
生存戦略	憤怒x5 保有	20LP
	HPが50%以下なら保護2を得る	
先導指揮	色欲x3 共鳴	20LP
	後方の味方1名にダメージ量増加1~3付与	
人生一発	怠惰x6 保有	20LP
	充電を消費するスキルの最後のダイスの中時、「次のRに麻痺2を付与」の効果を追加	
狂乱	なし	20LP
	3ダイス以上のスキルのダメージ量+0~2	
蟹バリズム	暴食x3 保有	20LP
	味方死亡時、HPを20回復	
カタルシス	色欲x3 保有	20LP
	R終了時、同じ所属の味方の数だけSANを回復	
傲気	嫉妬x3 共鳴	25LP
	自分以外の味方が敵討伐時、自分が次のRにパワー1を得る（最大2）	
臨戦	なし	25LP
	舞台開始時から1Rの間だけ、戦術選択ダイスロールが2b4から3b4になる	
エゴイスト	憂鬱x4 保有	25LP
	E.G.Oを使用する際に消費するSANが、E.G.Oの危険度ランクごとに1/2/4/5/7減少	
嚙下	傲慢x3 保有	25LP
	攻撃後、この攻撃でHPまたはSANを回復したならHPとSANを5回復	

莊嚴	憂鬱x3 共鳴		25LP
	対象が混乱状態かつ沈潜状態なら、自分の攻撃スキルで与えるダメージの耐性を脆弱として扱う。 SANがない対象の場合は効果が変わり、対象の沈潜/2だけ固定HPダメージを与える（最大20）		
あなたの盾	傲慢x4 保有	常時：HP最大値+10	30LP
	戦闘開始時、忍耐1と挑発値5を得る		
因子コード G-10-異形発作	なし		30LP
	現在のHPが最大値の25%以下ならHPを15回復し（戦闘中1回）、この戦闘中永続的にパワー1と保護2を得る		
腹式呼吸	なし		30LP
	クリティカルダメージ量+2		
呼吸熱	傲慢x3 保有		30LP
	呼吸獲得量+1		
セルフネグレクト	憤怒x2 共鳴		30LP
	自分が与えるダメージが3増加し、受けるダメージが2増加		
即席料理	憤怒x3 保有		30LP
	敵討伐時、自分のHPを35回復する		
高貴な決闘	傲慢x3 共鳴		30LP
	マッチする対象と自分の速度の差が1以内なら、スキル威力が1増加し次のRにクイック1を得る		
考えの歯車	なし		30LP
	回避スキル威力+1		
刹那	嫉妬x5 保有		30LP
	スキルの最後のダイスに「的中時、固定HPダメージ5を与える」の効果を付与		



落雷	なし	30LP
	スキル使用時に充電を10以上消費するなら、麻痺1を得てスキル威力+3	
自戒	憤怒x2 共鳴	30LP
	攻撃スキル威力-1。次のRに忍耐1・保護1・クイック1を得る	
手掛かり繋ぎ	暴食x4 保有	30LP
	対象の弱点耐性で攻撃した時、破裂付与数+1	
傘で払う	嫉妬x5 保有	30LP
	マッチ敗北時、自分のSANを5減少。自分のSANが50%以下なら減算ダイスのスキル威力+1	
プラス電力発電装置	怠惰x3 保有	35LP
	充電を得る時充電獲得量を1.5倍にし、充電を消費する時スキル威力+1	
完璧な戦術	傲慢x5 保有	35LP
	R終了時、このRで1度も攻撃を受けていなければ、攻撃を受けなかったR数だけ次のRにダメージ量増加を得る（最大3）	
丁か半か	憂鬱x2 保有	35LP
	最初に使うダイスが過半数的中なら次のRにダメージ量増加3を得る。未半数の中の場合、代わりにダメージ量減少3を得る	
燃え盛る勇氣	憤怒x3 共鳴	35LP
	火傷が10以上の敵を攻撃した時、固定ダメージ8を与える（1Rに1回）	
釘と金槌	憤怒x2 色欲x2 保有	35LP
	狂信の獲得量とN社の釘の付与量+1	

多重圧	怠惰x2 共鳴	35LP
	自分の振動が8以上ならマッチ威力+1	
ぐらつく波動	怠惰x4 保有	35LP
	自分の振動を消費するスキルでマッチ勝利時、振動爆発時の振動消費量-2	
シバグリ	暴食x2 共鳴	35LP
	破裂爆発時、ランダムな敵2名に破裂2を付与	
残る傷跡	暴食x4 共鳴	35LP
	破裂爆発時で破裂を消費した時、破裂が3以下にならない	
壊す外力	暴食x5 保有	35LP
	破裂爆発時、対象にバリアがあるなら破裂爆発ダメージ量2倍	
咲き出る血	傲慢x3 保有	35LP
	クリティカルの中時、次のRに出血1を付与	
シガレットケース	色欲x3 共鳴	35LP
	戦闘開始時、煙2と脆弱1を得る	
解体補助電流	なし	35LP
	電圧が3以上ならマッチ威力+1	
機動訓練	怠惰x4 保有	35LP
	速度が6以上ならマッチ威力+1	
打ち返し	傲慢x3 保有	35LP
	守備成功時、またはマッチ可能防御でマッチ勝利時に、SAN5回復	
テンポ	色欲x5 保有	35LP
	前のRでスキル1を使用し、このRでスキル2を使用するならスキル威力+1。前のRでスキル2を使用しこのRでスキル1を使用するならスキル威力+1	

爆熱	憤怒x2 共鳴	35LP
	火傷状態の敵に攻撃的中時、固定ダメージ2を与える。火傷キーワードを持つスキルのマッチ威力+1	
剃刀	色欲x2 共鳴	35LP
	出血状態の敵に攻撃的中時、固定ダメージ2を与える。出血キーワードを持つスキルのマッチ威力+1	
地震	怠惰x2 共鳴	35LP
	振動状態の敵に攻撃的中時、固定ダメージ2を与える。振動キーワードを持つスキルのマッチ威力+1	
破撃	暴食x2 共鳴	35LP
	破裂状態の敵に攻撃的中時、固定ダメージ2を与える。破裂キーワードを持つスキルのマッチ威力+1	
墮落	憂鬱x2 共鳴	35LP
	沈潜状態の敵に攻撃的中時、固定ダメージ2を与える。沈潜キーワードを持つスキルのマッチ威力+1	
疾患	傲慢x2 共鳴	35LP
	恐慌状態の敵に攻撃的中時、固定ダメージ2を与える。恐慌キーワードを持つスキルのマッチ威力+1	
貧弱	嫉妬x2 共鳴	35LP
	脆弱状態の敵に攻撃的中時、固定ダメージ2を与える。脆弱キーワードを持つスキルのマッチ威力+1	
不屈	嫉妬x4 保有	40LP
	HPが0になるダメージを受けた時、そのダメージを無効化し、このRの間受けるダメージが0になる（戦闘中1回）	
食いしばる	暴食x4 保有	40LP
	SANが0になる時、1で耐える（1Rに1回）	

湧き上がる憤怒	憤怒x3 共鳴	常時：憤怒資源獲得量+1	40LP
	戦闘開始時、パワー1を得る。使用するスキルが憤怒属性なら、敵討伐時SANを15回復し火傷を現在R数x2だけ得る		
傷だらけの色欲	色欲x3 共鳴	常時：色欲資源獲得量+1	40LP
	マッチ開始時、互いの出血ダメージ量+3。使用するスキルが色欲属性ならさらに互いの出血ダメージ量+2		
空回りの怠惰	怠惰x3 共鳴	常時：怠惰資源獲得量+1	40LP
	戦闘開始時、保護1と挑発値2を得る。使用するスキルが怠惰属性ならさらに保護2・挑発値3・振動3を得る		
続く暴食	暴食x3 共鳴	常時：暴食資源獲得量+1	40LP
	戦闘開始時、HP回復量増加2を得る。使用するスキルが暴食属性ならこのRで回復したHP10ごとに次のRにダメージ量増加1と破裂2を得る（最大3）		
広がる憂鬱	憂鬱x3 共鳴	常時：憂鬱資源獲得量+1	40LP
	マッチ敗北時、対象のSANを5減少。使用するスキルが憂鬱属性ならさらにSANを4減少させ次のRに恐慌2を得る		
吐き出す傲慢	傲慢x3 共鳴	常時：傲慢資源獲得量+1	40LP
	呼吸が20以上なら、クリティカルダメージ量+（6÷スキルのダイス数）。使用するスキルが傲慢属性なら、クリティカル成功時の呼吸消費量が1増加しクリティカルダメージ量+2		
永遠の嫉妬	嫉妬x3 共鳴	常時：嫉妬資源獲得量+1	40LP
	自分が与えるダメージと受けるダメージが2増加。使用するスキルが嫉妬属性ならさらに嫉妬威力増加1を得て受けるダメージが2増加		

トラバサミ	なし	40LP
	舞台開始時、全ての敵に破裂3付与（重複不可）	
震度計	なし	40LP
	舞台開始時、全ての敵に振動3付与（重複不可）	
観察	怠惰x2 共鳴	40LP
	攻撃の中時、対象が既に行動していた場合、ダメージ量+3	
血液硬化	色欲x2 共鳴	40LP
	攻撃後、対象の出血が5以上なら次のRにダメージ量増加1を得る。血鬼人格なら追加で+1	
血の乾き	色欲x3 保有	40LP
	R終了時、ダメージを与えられたならSANを8回復。与えられなかったなら次のRに脆弱2とダメージ量増加2を得る。 血鬼人格の場合、「R終了時、ダメージを与えられたならHPを10回復。与えられなかったなら次のRに脆弱3とダメージ量増加3を得る」に変更	
緊急止血	なし	40LP
	R開始時、出血を半減（最低1）	
エゴイズム	憤怒x1 色欲x1 怠惰x1 暴食x1 憂鬱x1 傲慢x1 嫉妬x1 保有	40LP
	全ての大罪資源獲得量+1	
アンブッシュ	暴食x2 共鳴	40LP
	マッチ威力+1	
アンチテーゼ	嫉妬x2 共鳴	40LP
	マッチ敗北時に受けるダメージ量-2	
追火	憤怒x2 共鳴	40LP
	マッチ勝利時、対象の火傷を1回発動	

沈水	憂鬱x2 共鳴	40LP
	マッチ勝利時、対象の沈潜を1回発動	
黒雲剣法	憤怒x3 色欲x3 保有	100LP
	黒雲会所属人格のみ発動。マッチ敗北時、保護1を得てSAN1~6回復。破壊不能ダイスのダイス威力+2	
肉斬骨断	傲慢x3 嫉妬x3 保有	100LP
	剣契所属人格のみ発動。クリティカル成功時の呼吸減少量が半減する。 R終了時、呼吸が30以上なら呼吸を10消費して次のRに斬撃威力増加2を得る	
冷静	傲慢x4 共鳴	100LP
	剣契所属人格のみ発動。クリティカル発動率+100%	
一撃	憤怒x6 保有	100LP
	単ダイススキルのスキル威力+2	
剣舞	暴食x6 保有	100LP
	スキルの最後のダイス威力+1	
激情	憤怒x4 保有	100LP
	感情レベル/2だけスキル威力増加	
血に濡れた手	嫉妬x2 共鳴	100LP
	クリティカルダメージ量+3。50%の確率でクリティカル時の呼吸消費量が0になる	
情報分析	暴食x3 傲慢x3 保有	100LP
	セブン協会所属人格のみ発動。デバフ付与量+1。弱点属性を攻撃する際に与えるダメージ量+3	
活火激発	憤怒x3 色欲x3 保有	100LP
	ジャーマ工房所属人格のみ発動。激熱獲得量+1。火傷状態の敵とマッチする際にマッチ威力+2	

危機一髪	憂鬱x5 保有	100LP
	R終了時、自分のHPが最大値の10%以下ならHPを150回復し（戦闘中1回）次のRからパワー1を得る（戦闘中永続）	
沈着	傲慢x4 保有	100LP
	戦闘開始時、麻痺1を得る	
もくもく	なし	100LP
	煙の効果を「煙2ごとにダメージ量+1。煙が9以上ならスキル威力+1」に変更	
ものすごいハゲ	なし	100LP
	PCがハゲなら、スキル威力+1、受けるSANダメージ量-1	
アレ	傲慢x3 暴食x3 保有	100LP
	南部センク協会所属のみ発動。R開始時にクイック1を得て、速度が8以上ならマッチ威力+1	
激風	憤怒x2 共鳴	100LP
	南部シ協会所属人格のみ発動。固定ダメージ効果で与えるダメージが2増加	
守護者	憂鬱x3 共鳴	100LP
	南部ツヴァイ協会所属人格のみ発動。マッチ敗北時にあなたの盾x4だけバリアを得る	
臨戦無退	なし	100LP
	リウ協会所属人格のみ発動。感情レベルが上がる時、パワー1と忍耐1を得る	
安如泰山	なし	100LP
	リウ協会所属人格のみ発動。感情レベルが上がる時、HPを15回復	
安不忘危	なし	100LP
	リウ協会所属人格のみ発動。感情レベルが上がる時、SANを15回復	

迅速配達員	暴食x3 保有	100LP
	北部チェーヴィチ協会所属人格のみ発動。自分のデリバリーキャリア5ごとに破裂付与量+1（最大3）	
知識探求	怠惰x3 保有	100LP
	南部ディーチ協会所属人格のみ発動。スキルを捨てた時、その捨てたスキルのランクだけ怠惰ダメージ量増加を得て、知識鍛錬を2得る（1Rに1回）	
契約執行妨害	嫉妬x5 保有	100LP
	南部ウーフィ協会所属人格のみ発動。振動爆発時の振動消費量-2。振幅変換されている敵とマッチする時マッチ威力+1	
因子コードG-0	暴食x5 保有	100LP
	旧G社所属人格のみ発動。攻撃後、与えたダメージ/2だけHPを回復（最大15）	
緊急アンブル投薬	暴食x5 保有	100LP
	K社所属人格のみ発動。HPが25%未満なら、HPを100回復（戦闘中1回）	
RRRスーツ	憤怒x5 保有	100LP
	R社第四群所属人格のみ発動。トナカイ/サイ/ウサギチームの人格で、充電が11以上の時、SANダメージ量2増加/保護2/クイック1を得る。	
時間徴収	怠惰x3 共鳴	100LP
	T社所属人格のみ発動。自分のパッシブに「ゴールデンタイム」があれば、時間貸与状態の時に付与する振動と獲得する振動+1。	



Warp次元式サーボモーター	憂鬱x3 嫉妬x3 保有	100LP
	W社所属人格のみ発動。 充電獲得量が1増加し、充電を消費するスキルの最後のダイスに「的中時、次元の亀裂2を付与」を追加	
神風特攻	憤怒x3 共鳴	100LP
	メリアニア工房所属人格のみ発動。 刺突爆雷を消費してダメージを与えると、脆弱2を付与	
斑強化刺青	嫉妬x3 共鳴	100LP
	群れたハイエナ所属人格のみ発動。R開始時、混乱保護を自分と同じ所属の味方の数/2だけ得る（最大5） スキル使用時、対象が内臓崩壊状態なら、自分と同じ所属の味方の数-2だけ、最後のダイスの威力増加（最大5）	
爆発的発電	怠惰x3 共鳴	100LP
	ニトロ研究所所属人格のみ発動。 充電を消費する時、追加で3消費し、次のRに充電8を得る	
白く染まれ	憤怒x2 憂鬱x2 暴食x2 保有	100LP
	白蓮清掃員所属人格のみ発動。破裂爆発時、与えた破裂ダメージ/3だけSANを回復	
銛穿ち	傲慢x3 共鳴	100LP
	ピークオド号所属人格のみ発動。 ピークオド号船長が居る時、SANを10回復。 対象が湖の存在ならダメージ量+3。 自分の呼吸を呼吸-銛捌きへ[深吸変換]	

一発一発が名勝負	憤怒x3 保有	100LP
	マッチロック工房所属人格のみ発動。自分の弾丸を弾丸-火縄に[弾倉変換] サポートパッシブ「一撃」の効果を「E.G.O以外の単ダイススキルのd値が1増加し、ダメージ量+3」に変更	
E.G.O同化	憤怒x3 嫉妬x3 傲慢x3 保有	100LP
	ロボットミーコポーレーション所属人格のみ発動。自分に付与するデバフ量+1。スキル4のダメージ量+3、スキル4で減少するSANが半減する	
即決審判	嫉妬x5 暴食x5 保有	100LP
	南部親指所属人格のみ発動。スキル1を捨てた時、銃撃ダイスで与えるダメージ量+2。 「徹甲弾」「氷結弾」「火炎弾」の効果を強化。 「徹甲弾-銃撃ダイスでマッチする時、対象のマッチ威力-2」 「氷結弾-銃撃ダイスで攻撃的中時、次のRに武装解除2を付与。マッチ勝利時に次のRに麻痺1を付与-」 「火炎弾-銃撃ダイスで攻撃的中時、火傷2を付与。マッチ勝利時に火傷3を付与-」	
指令通達	怠惰x2 嫉妬x2 憂鬱x2 保有	100LP
	人差し指所属人格のみ発動。戦術選択ダイスロールの結果、指令の印スキルが含まれないなら、戦術選択ダイスロールをやり直す（1Rに1回）	
お返し	嫉妬x5 憤怒x5 保有	100LP
	中指所属人格のみ発動。マッチ敗北時、ダイス数が2以下のスキルなら、ダイス効果を無効にして破壊不能ダイスになる	

適血の彩色	色欲x5 怠惰x5 保有	100LP
	薬指点描派人格のみ発動。対象が持つデバフの種類2ごとにダメージ量+1（最大5）。出血が10以上の敵にマッチ勝利時、内臓崩壊1を付与	
コインの両面	色欲x3 共鳴	100LP
	双鉤海賊団所属人格のみ発動。クリティカルの中時、次のRにパワー1を得る（最大1） 双鉤海賊団船長・副船長人格なら追加で、クリティカル成功時に全味方のSANを10回復	
遊興	憂鬱x3 共鳴	100LP
	マリアッチ所属人格のみ発動。回避成功時、呼吸2を得る。 クリティカルの中時、対象の沈潜を沈潜-激情へと[沈思変換]し、自分の呼吸を呼吸-パーティーへと[深吸変換]	
秘蔵の武器	憂鬱x3 保有	100LP
	20区ユロージヴィ所属人格のみ発動。自分の振動を振動-分配へと[振幅変換]。振動絡縫時、このRに脆弱2を付与	
怨念蓄積	嫉妬x5 保有	100LP
	メメメメ工房所属人格のみ発動。被ダメージ時に破裂2を得る。自分が破裂爆発でダメージを受ける時、攻撃者に破裂ダメージ量だけ沈潜と破裂を付与	
アイアン・メイデン	憤怒x5 保有	100LP
	針金工房所属人格のみ発動。R開始時、出血保護5を得る。マッチ進行時、互いの出血ダメージが3増加する。	

ド根性	憤怒x5 保有	100LP
	鉄腕兄弟所属人格のみ発動。大罪保護を得る時、追加で2得る。反撃時に与えるダメージが大罪保護の数-1だけ増加（最大3）	
紅色に輝く	傲慢x5 保有	100LP
	第四銀所屬人格のみ発動。破裂爆発ダメージ量+3。破裂爆発時、次のRにてダメージ量減少1を付与（最大3）	
空式螺子	怠惰x3 共鳴	100LP
	ボルトット工房所属人格のみ発動。自分の速度が1~3ならば自分の速度を7に変更。速度が1~3の敵とマッチする時、対象のマッチ威力-1。	
弾丸黒疾	傲慢x3 共鳴	100LP
	ロジック・アトリエ所属人格のみ発動。弾丸を消費するスキルを捨てる時、捨てたスキルの数によって以下の効果を得る。 1以上「次のRに付与する破裂の数が1増加」 2以上「次のRにて貫通威力増加1を得る」 3以上「このRで与える破裂ダメージ量+3」	
銘柄:Velieve	色欲x4 保有	100LP
	ヴィリーブ工房所属人格のみ発動。攻撃前、対象の火傷と煙の合計4ごとに煙1を得る（最大3）	
スパナ稼働	怠惰x3 憂鬱x3 保有	100LP
	バラのスパナ工房所属人格のみ発動。最大値的中時、共振2を得る。マッチ勝利時、共振1を得る	
高危険作戦	色欲x2 嫉妬x2 憂鬱x2 保有	100LP
	リンバス・カンパニー所属人格のみ発動。戦術2と戦術4のマッチ威力+1。R開始時、死亡したリンバス・カンパニー所属人格の数だけダメージ量増加（最大4）	

業火	憤怒x3 共鳴	常時：憤怒大罪資源獲得量+1	100LP
	火傷キーワードを使うE.G.Oのスキル威力+3 危険度ランクだけ追加で増加		
魅惑	色欲x3 共鳴	常時：色欲大罪資源獲得量+1	100LP
	出血キーワードを使うE.G.Oのスキル威力+3 危険度ランクだけ追加で増加		
情性	怠惰x3 共鳴	常時：怠惰大罪資源獲得量+1	100LP
	振動キーワードを使うE.G.Oのスキル威力+3 危険度ランクだけ追加で増加		
欲望	暴食x3 共鳴	常時：暴食大罪資源獲得量+1	100LP
	破裂キーワードを使うE.G.Oのスキル威力+3 危険度ランクだけ追加で増加		
蚕食	憂鬱x3 共鳴	常時：憂鬱大罪資源獲得量+1	100LP
	沈潜キーワードを使うE.G.Oのスキル威力+3 危険度ランクだけ追加で増加		
驕慢	傲慢x3 共鳴	常時：傲慢大罪資源獲得量+1	100LP
	呼吸キーワードを使うE.G.Oのスキル威力+3 危険度ランクだけ追加で増加		
摩擦	嫉妬x3 共鳴	常時：嫉妬大罪資源獲得量+1	100LP
	充電キーワードを使うE.G.Oのスキル威力+3 危険度ランクだけ追加で増加		
火旺の節	憤怒x5 保有		100LP
	スキルで付与する火傷付与量+1。マッチ勝利時、 火傷3を付与		
屍山血海	色欲x5 保有		100LP
	スキルで付与する出血付与量+1。マッチ勝利時、 出血3を付与		

異常震域	怠惰x5 保有	100LP
	スキルで付与する振動付与量+1。マッチ勝利時、振動3を付与	
破竹の勢い	暴食x5 保有	100LP
	スキルで付与する破裂付与量+1。マッチ勝利時、破裂3を付与	
沈む疼き	憂鬱x5 保有	100LP
	スキルで付与する沈潜付与量+1。マッチ勝利時、沈潜3を付与	
循環呼吸	傲慢x5 保有	100LP
	スキルで獲得する呼吸獲得量+1。マッチ勝利時、呼吸3を得る	
霹靂閃電	嫉妬x5 保有	100LP
	スキルで獲得する充電獲得量+1。マッチ勝利時、充電3を得る	
切り伏せる斬撃	なし	150LP
	斬撃スキルを4つ以上保有しているなら、斬撃スキル威力+1	
刺し貫く貫通	なし	150LP
	貫通スキルを4つ以上保有しているなら、貫通スキル威力+1	
壊し砕く打撃	なし	150LP
	打撃スキルを4つ以上保有しているなら、打撃スキル威力+1	
鎮魂	なし	1000LP
	R開始時、火傷を付与するスキルを持つ味方が5名以上なら発動。火傷を付与するスキルのスキル威力+1。憤怒スキルで葬炎時に次のRに憤怒威力増加1を得る（最大1）。マッチ勝利時、残ったダイスの数x2だけ火傷を付与	

血の霧	なし	1000LP
	R開始時、出血を付与するスキルを持つ味方が5名以上なら発動。出血を付与するスキルのスキル威力+1。色欲スキルでマッチ時に対象の出血が3回以上発動したなら、次のRに色欲威力増加1を得る（最大1）。戦闘中に出血で死亡した敵1名につき出血付与量+1（最大3）	
連成振動	なし	1000LP
	R開始時、振動を付与するスキルを持つ味方が5名以上なら発動。振動を付与するスキルのスキル威力+1。怠惰スキルで振動爆発を行い、SANダメージを10以上与えたなら、次のRに怠惰威力増加1を得る（最大1）。振動爆発で混乱状態にしたなら、ランダムな敵2名に振動6を付与。振幅変換時と振動絡縫時に脆弱1を付与	
恍惚鏡	なし	1000LP
	R開始時、破裂を付与するスキルを持つ味方が5名以上なら発動。破裂を付与するスキルのスキル威力+1。暴食スキルで破裂爆発を行い、HPダメージを10以上与えたなら、次のRに暴食威力増加1を得る（最大1）。破裂爆発で破裂が0になる時、ランダムなデバフを1種類除去し、破裂を3付与	
黒い楽譜	なし	1000LP
	R開始時、沈潜または恐慌を付与するスキルを持つ味方が5名以上なら発動。沈潜または恐慌を付与するスキルのスキル威力+1。憂鬱スキルで沈潜殺到を行う、またはマッチ時に対象の恐慌が3回以上発動したなら、次のRに憂鬱威力増加1を得る（最大1）。マッチ開始時、対象の沈潜と恐慌の合計が20以上なら、対象のマッチ威力-2	

福袋	なし	1000LP
	R開始時、呼吸を獲得するスキルを持つ味方が5名以上なら発動。呼吸を獲得するスキルのスキル威力+1。傲慢スキルでクリティカル成功時、次のRに傲慢威力増加1を得る（最大1）。クリティカルダメージ量+3。クリティカル成功時に呼吸5を得る	
第1種永久機関	なし	1000LP
	R開始時、充電を獲得するスキルを持つ味方が5名以上なら発動。充電を獲得するスキルのスキル威力+1。嫉妬スキルで充電消費時、次のRに嫉妬威力増加1を得る（最大1）。自己共振回路基盤1を得る	



## 精神の種類

キャラクターの初期作成時は、価格が0欠片である  
[パニック]、[圧倒]、[萎縮]の中から選ぶことになります。

名称	効果	価格
パニック	士気低下効果：なし 混乱効果：行動不能。全ての耐性が脆弱になる	0欠片
圧倒	士気低下効果：R開始時、武装解除2を得る 混乱効果：行動不能。混乱終了時、次のRに虚弱3と脆弱5を得る	0欠片
萎縮	士気低下効果：R開始時、束縛3を得る 混乱効果：虚弱3を得て、全ての耐性が脆弱になる	0欠片
悔しさ	士気低下効果：R開始時、ダメージ量増加1と脆弱2を得る 混乱効果：ダメージ量増加2と脆弱5を得て全ての耐性が脆弱になる	50欠片
哀しみ	士気低下効果：R開始時、混乱脆弱2と大罪資源獲得量増加1を得る 混乱効果：ダメージ量減少5と脆弱3を得て全ての耐性が弱点になる	50欠片
狂人	士気低下効果：R開始時、パワー1を得て[敵味方識別不可]状態になる 混乱効果：[敵味方識別不可]状態になりマッチ威力+2ダメージ量増加1を得て全ての耐性が弱点になる	50欠片
不順	士気低下効果：R開始時、脆弱を2得る。マッチ敗北時、対象のSANを5減少し沈潜2を付与 混乱効果：行動不能。全ての耐性が普通になる	50欠片

ギャンブラー	<p>士気低下効果：R開始時、武装解除1を得て1d100を振り、50以下であればダメージ量増加1、51以上であればダメージ量減少2を得る</p> <p>混乱効果：1d100を振る。10以下が出たら混乱から即時復帰する（SANも回復）、11以上が出れば精神タイプ[パニック]と同じ混乱効果を受ける</p>	50欠片
立ち向かう	<p>士気低下効果：R開始時、保護1とダメージ量減少2を得る</p> <p>混乱効果：行動不能。混乱終了時、次のRに虚弱5を得る</p>	50欠片
自暴自棄	<p>士気低下効果：R開始時、出血2とパワー1を得る</p> <p>混乱時：全ての耐性が脆弱になる。1シナリオ中に3回混乱したなら、即座に死亡する</p>	50欠片
報復	<p>士気低下効果：味方が被ダメージ時、次のRにてダメージ量増加2と脆弱2を得る（最大1回）</p> <p>混乱時：行動不能。混乱終了時、味方がこの戦闘で死亡しているなら次のRにパワー2とクイック2を得る。味方が死亡してなければ虚弱2を得る</p>	50欠片
逆恨み	<p>士気低下効果：被ダメージ時、脆弱1とダメージ増加1を得る（最大3）</p> <p>混乱時：この戦闘中、R開始時に脆弱3を得る。自身を混乱させた対象を死ぬまで攻撃対象とする。対象が死亡した場合精神[パニック]と同じ混乱効果を得て通常に戻る</p>	50欠片
邸宅の木霊	<p>士気低下効果：マッチ威力-1</p> <p>混乱効果：マッチ威力-2。全ての耐性が脆弱になる</p>	50欠片
朴刀	<p>士気低下効果：一方攻撃による被ダメージ量+3。反撃による与ダメージ量+5</p> <p>混乱効果：全ての耐性が脆弱になり、脆弱5を得る。反撃による与ダメージ量+5</p>	50欠片

古木化	士気低下効果：R開始時、脆弱1と破裂保護1を得る 混乱効果：全ての耐性が脆弱になる。虚弱1と破裂保護3を得る	50欠片
憎悪	士気低下効果：マッチ勝利時、ダメージ量増加1を得る。マッチ敗北時、脆弱3を得る 混乱効果：全ての耐性が脆弱になる。マッチ勝利時、ダメージ量増加2を得る。マッチ敗北時、脆弱4を得る	50欠片
暗数	士気低下効果：R開始時、脆弱1を得る。一方攻撃時、ダメージ量+1 混乱効果：全ての耐性が脆弱になる。マッチ威力減少3を得る。一方攻撃時、与ダメージ量+2	100欠片
優越	常時発動：マッチ勝利時、SAN5回復 士気低下効果：マッチ開始時、対象のSANが自分よりも低いならSAN4回復 混乱効果：行動不能。全ての耐性が脆弱になる。脆弱5を得る	100欠片
苦悩	常時発動：R開始時、SAN回復量減少5を得る 士気低下効果：マッチ威力+1。R終了時、SANを5減少 混乱効果：行動不能。全ての耐性が一段階低下	100欠片
充電回路逆流	士気低下効果：破裂状態の敵とマッチ開始時、充電3と脆弱1を得る。R終了時、SANを5減少 混乱効果：全ての耐性が一段階低下。破裂状態の敵とマッチ開始時、充電3と脆弱5を得る	100欠片
深い邪心	士気低下効果：マッチ威力-1。破裂状態の敵とマッチ開始時、マッチ威力+1。R終了時、SANを5減少 混乱効果：マッチ威力減少3を得る。全ての耐性が一段階低下。破裂状態の敵とマッチ開始時、マッチ威力+2	100欠片

一息つく	士気低下効果：R開始時、呼吸が10以上なら呼吸を3消費して保護1を得る。R終了時、SANを5減少 混乱効果：行動不能。全ての耐性が一段階低下。呼吸が10以上なら呼吸を5消費して保護3を得る	100欠片
棘	常時発動：被ダメージ時、互いに固定ダメージ2を与える 士気低下効果：なし 混乱効果：行動不能。全ての耐性が一段階低下	100欠片
団結	常時発動：R開始時、同じ所属の味方の数-3だけマッチ威力増加を得る（最大2） 士気低下効果：R開始時、脆弱1を得る。直前に行動した味方が同じ所属ならダメージ量+1。R終了時、SANを5減少 混乱効果：行動不能。全ての耐性が脆弱になる。同じ所属の味方の数だけ脆弱を得る（最大10）	100欠片
吸血の渴望	士気低下効果：R開始時、ダメージ量増加2を得る。出血状態の敵に攻撃の中時、HPを2回復。R終了時、SANを5減少 混乱効果：全ての耐性が脆弱になる。出血状態の敵に攻撃の中時、HPを2回復	100欠片
飢え	士気低下効果：R開始時、束縛1とダメージ量増加2を得る。R終了時、SANを5減少 混乱効果：行動不能。全ての耐性が脆弱になる。混乱終了時、次のRにパワー1を得る	100欠片
罪責感	士気低下効果：R終了時、脆弱1とSAN回復量増加2を得る 混乱効果：行動不能。全ての耐性が普通になる	100欠片
虚無のくびき	士気低下効果：R開始時、脆弱2とパワー1を得る。R終了時、SANを5減少 混乱効果：行動不能。全ての耐性が脆弱になる。混乱終了時、次のRにクイック1を得る	100欠片

教団	士気低下効果：煙獲得量+1。R開始時、脆弱3と忍耐1を得る。R終了時、SANを5減少 混乱効果：全ての耐性が弱点になる。煙獲得量+2。R開始時、脆弱5と忍耐2を得る	100欠片
規律	士気低下効果：R開始時、前のRに振動を2以上付与したなら怠惰ダメージ量増加1を得る。前のRに火傷を2以上付与したなら憤怒ダメージ量増加1を得る。どちらも2以上付与していなければ脆弱3を得る。R終了時、SANを5減少 混乱効果：全ての耐性が脆弱になる。前のRに振動を5以上付与したなら怠惰ダメージ量増加2を得る。前のRに火傷を5以上付与したなら憤怒ダメージ量増加2を得る。どちらも5以上付与していなければ行動不能	150欠片
勇気	士気低下効果：R開始時、ダメージ量増加2を得る 混乱効果：全ての耐性が脆弱になる。混乱終了時、次のRにパワー1を得て1Rの間[敵識別不可状態]になる	200欠片
慎重	士気低下効果：R開始時、自分以外の味方のSANを4回復 混乱効果：全ての耐性が脆弱になる。混乱終了時、次のRに行動不能になり、SANの最大値を1.5倍増加させる（最大1回）	200欠片
自制	士気低下効果：マッチ威力+1 混乱効果：全ての耐性が脆弱になる。混乱終了時、次のRにSANダメージ量増加2を得て、全てのキャラクターに8のSANダメージを与える	200欠片
正義	士気低下効果：R開始時、クイック1を得る 混乱効果：全ての耐性が脆弱になる。混乱終了時、次のRにクイック3を得て、耐性の内、普通が1Rの間抵抗になる	200欠片

<p>真っ直ぐ 立てる意志</p>	<p>常時発動：速度d値+1。本来の速度ダイスのd値が2なら代わりに速度d数+1</p> <p>士気低下効果：スキル使用時、自分の攻撃スキルの攻撃属性が斬撃・貫通・打撃のいずれかにランダムに変更される。R終了時、SAN5減少</p> <p>混乱効果：全ての耐性が1段階低下。スキル使用時、自分の攻撃スキルの攻撃属性が斬撃・貫通・打撃のいずれかにランダムに変更される</p>	<p>1000欠片</p>
<p>分別できる 理性</p>	<p>常時発動：獲得する自我の欠片が25%増加（最大20）</p> <p>士気低下効果：戦術選択ダイスロールが1b4になり、敵が自分以外の味方をターゲティング可能なら、自分がメインターゲットに指定されなくなる。R終了時、SAN5減少</p> <p>混乱効果：全ての耐性が1段階低下。戦術選択ダイスロールが1b4になり、敵が自分以外の味方をターゲティング可能なら、自分がメインターゲットに指定されなくなる。</p>	<p>1000欠片</p>

## 身体強化

### 通常強化

系統	ランク別名	価格	効果
肉体強化0	肉体強化0-1	5欠片	人格のHPを2上昇させる。 (全適用で10上昇)
	肉体強化0-2	10欠片	
	肉体強化0-3	15欠片	
	肉体強化0-4	20欠片	
	肉体強化0-5	25欠片	
精神強化0	精神強化0-1	5欠片	人格のSANを2上昇させる。 (全適用で10上昇)
	精神強化0-2	10欠片	
	精神強化0-3	15欠片	
	精神強化0-4	20欠片	
	精神強化0-5	25欠片	
肉体強化A	肉体強化A-1	30欠片	人格のHPを5上昇させる。 (全適用で25上昇)
	肉体強化A-2	35欠片	
	肉体強化A-3	40欠片	
	肉体強化A-4	45欠片	
	肉体強化A-5	50欠片	
精神強化A	精神強化A-1	30欠片	人格のSANを5上昇させる。 (全適用で25上昇)
	精神強化A-2	35欠片	
	精神強化A-3	40欠片	
	精神強化A-4	45欠片	
	精神強化A-5	50欠片	

## 特殊強化

系統	ランク別名	価格	効果
燃え上がる闘志	燃え上がる闘志	150欠片	人格の攻撃スキルの威力+1。
進むべき守備	進むべき守備	150欠片	人格の守備スキルの威力+1。
自生する肉体	自生する肉体	150欠片	人格が戦闘開始時、HPを4回復
死亡後パッシブ 追加	死亡後パッシブ 追加	200欠片	死亡後パッシブ装備スロットを 人格に1枠追加する
サポートスロッ ト追加	サポートスロッ ト追加	300欠片	人格のサポートパッシブ装備 スロットが2枠から3枠になる



## 死亡後パッシブ

死亡後パッシブは、これを装備した人格が死亡した後に、味方に対して効果を発揮するパッシブスキルです。

身体強化「死亡後パッシブ追加」が適用された人格に、1つだけ装備できます。

同じ種類を複数所持することはできません。

名称	発動条件 & 効果	価格
覚悟	憤怒x2 保有	50欠片
	SANが最も低い味方1名が、他の味方が死亡すると次のRIにパワー1を得る（重複不可）	
遊戯	怠惰x4 保有	50欠片
	戦闘開始時、SANが最も低い味方1名のSANを6回復（重複不可）	
因子コードG-3	暴食x4 保有	50欠片
	現在の体力が最も低い味方1名がマッチ勝利時、HPを5回復（重複不可）	
分析	傲慢x2 共鳴	50欠片
	HPが最も高い味方1名がデバフをもつ敵に与えるダメージ量+2（重複不可）	
支持	色欲x2 共鳴	50欠片
	HPが最も高い味方1名の守備スキル威力+3（重複不可）	
折られた心	憂鬱x3 共鳴	50欠片
	速度が最も高い味方1名のスキル威力+1（重複不可）	

黙々	嫉妬x3 保有	50欠片
	速度が最も低い味方1名の破裂付与量+1（重複不可）	
指定保護	憤怒x3 共鳴	50欠片
	戦闘開始時、HPが最も低い味方1名が、呼吸1ごとにバリア1を得る（最大10）（重複不可）	
出力改造	怠惰x3 保有	50欠片
	HPが最も高い味方1名の振動付与量+1（重複不可）	
決め手	暴食x5 保有	50欠片
	SANが最も高い味方1名の最後のダイスのダメージ量+4（重複不可）	
死亡確認射撃	傲慢x4 保有	50欠片
	SANが最も高い味方1名が、HP25%未満の敵を攻撃する時にダメージ量+5（重複不可）	
切り込み隊長	色欲x2 共鳴	50欠片
	速度が最も高い味方1名の出血付与量+1（重複不可）	
知識伝道	憂鬱x3 保有	50欠片
	HPが最も高い味方1名が、スキルを捨てたときバリア8を得る（重複不可）	
頭にくる	嫉妬x5 保有	50欠片
	HPが最も低い味方1名の、打撃スキルのダメージ量+2（重複不可）	
沸き立つ熱量	憤怒x3 保有	50欠片
	速度が最も低い味方1名の火傷付与量+1（重複不可）	

来たる日が為の 訓練	憂鬱x4 保有	50欠片
	SANが最も低い味方1名が、沈潜を5以上持つ対象へ攻撃的中時、SANを3回復（1Rに4回）（重複不可）	
本能	憤怒x3 共鳴	500欠片
	HP最大値が最も高い味方1名が敵討伐時、次のRからHP最大値が10%増加（最大50%）（重複不可）	
洞察	怠惰x3 共鳴	500欠片
	SANが25%以下のランダムな味方1名のSANを1~20回復（重複不可）	
愛着	嫉妬x5 保有	500欠片
	HP最大値とSAN最大値の合計が最も高い味方1名が被ダメージ時、次のRにマッチ威力1とクイック1を得る（最大2）（重複不可）	
抑圧	傲慢x5 保有	500欠片
	速度が最も高い味方1名がこのRにダメージを与えられなかったなら、次のRにクイック1とダメージ量増加2を得る（重複不可）	



第四部  
ゲームマスター



# GMとマスタリング

GMとは、このTRPGをプレイする為にシナリオを準備し、ゲームを進行させPLたちの審判役となる、大切な役目です。

GMは、「シナリオの用意」「ルールの判定」「質問への回答」「ゲームの進行」「イメージの共有」などの数々の役目を担います。大変な労力ではありますが、それは自分の物語にプレイヤーを招待できることを意味し、TRPGの醍醐味を最も味わえるということでもあります。

そして、GMがシナリオを準備してからゲームが終了するまでに行うことを、「マスタリング」と呼びます。ここからは、より良いマスタリングを行うにはどのようにすべきか、何に気を配ればよいのか、などを解説していきます。

---

## GMの役割

---

### シナリオを用意する

GMは、セッションを行う際に必ずシナリオを用意しなければいけません。

初めてリンバスTRPGを遊ぶ場合は、366Pから記載しているサンプルシナリオを遊んでみるとよいでしょう。ゲーム全体の流れを掴むことができます。

GMに慣れてきたら、いよいよシナリオの自作です。シナリオは必ずしも入念に書く必要はなく、GM本人が理解できるだけの簡単なもので構いません。

### ルールを理解する

PLにとって、GMは自分たちのPCの行動を保証し、ルールの判定を行う、審判役です。スムーズなゲームの進行のため、またPLの迷惑にならないようにするためにも、最低限このルールブックの第二部、ゲームルールを理解しておきましょう。

その他、データなどについて。ルールブックを全て暗記する必要はありませんが、どこに何が書かれているかを把握していれば、ゲーム中の判断が速やかに行えます。Ctrl+Fで行える検索（PDF）もご活用ください。

## プレイヤーの質問に答える

セッション中、PLはGMに様々な質問を投げかけてくるでしょう。ルールやNPCの容姿、時間や場所などなど。GMはそれらの質問に、可能な限り答えるようにしましょう。

PLが状況を理解できない限り、PCは満足に動けず、セッションが停滞してしまいます。十分な情報なしに無理やりシナリオを進めると、PLたちは今何が行われているかすら分からなくなってしまい、TRPGを楽しめません。

ただし、シナリオの真相などの、GMがすぐに教えるべきでないとする事柄については、答えなくても構いません。

## イメージを共有する

TRPGは会話主体のゲームですから、見た目や印象などはプレイヤーの想像力で補うことになります。文章で状況の描写や説明を丁寧に行うよう心がけましょう。

もちろん、立ち絵などを用意する方法も効果的です。ただし、シナリオの全てをイラストで描写するというのは大変な労力ですので、適宜文章による説明を活用しましょう。

## セッションに集中させる

シナリオに関係のない話題や雑談の行き過ぎなどは、セッションへの集中を妨げ、楽しさを削いでしまいます。GMは、PLたちがなるべく集中できるよう誘導してあげましょう。

---

## セッション

---

ここでは、実際にセッションを進行させるときの手順やルールを解説します。GMはこれをよく読み、GMとしてやるべきこと、してはならないことなどを理解しておきましょう。

### セッションの準備

PLはセッションが始まるまでに、PCないしキャラクターシートを用意しておかなければなりません。対してGMはシナリオを用意します。

PCに先にキャラクターシートを提出してもらってから、それを見てシナリオを作ったり、シナリオに合わせてキャラクターの方向性のある程度指定したりしても構いません。

セッションには、単発と呼ばれる一回きりのものと、キャンペーンと呼ばれる同じGM・PL（PC）で連続して行うものがあります。このどちらを行うかを、募集時に明記しておくことをお勧めします。

また、新規作成のキャラクターと、既に何回かプレイを重ねて強力になったキャラクターとが同じセッションに立つのは、あまり好ましい事ではありません。これを防ぐために、GMは総獲得LPを元にして、参加できるキャラクター帯を制限する事ができます。これをレギュレーションと呼びます。



## セッションの運営

### ①セッションを始める

GMは、全体の意識を切り替えるために、セッションを始める際に開始宣言を行いましょう。その後、今PCたちがどのような状況に置かれているかの説明や、PCの自己紹介などの導入を済ませます。

### ②シナリオの目的へ

次にGMは、PCに目的を伝え、最初の行動を促します。PCたちが自由にRPをし始める前に、シナリオの方向をある程度決定づける大切な手順です。

### ③シナリオ本編

導入を終えたら、いよいよシナリオ本編です。PLが自由に発言し、PCは自由に行動することでしょう。GMはそれらをよく聞いたうえで、シナリオを進行させていきます。

その際、PCがシナリオの趣旨に反する行動をしそうになった場合、やんわりと本筋に沿うように助言や誘導をするべきです。しかしGMがPCの行動を縛りすぎるのは、セッションとして好ましくありません。プレイヤーの主体性を重視しつつ、丁度いいバランスでゲームを進行させていきましょう。

また、PCの行動によって想定外の状況になった時、より面白くなると判断してアドリブでマスタリングするのも構いません。堂々とプレイヤーを導きましょう。

#### ④クライマックスの演出

シナリオの最後には、一番盛り上がる場面を用意したいものです。強力なボスと戦闘を行わせるなどして、クライマックスを精一杯演出しましょう。

PCたちがギリギリ勝利できるバランスの敵を出すのが、最も理想的なボス戦でしょう。何ものなしにこれを行うのは難しいですから、事前にGMだけで模擬戦闘を行って、丁度いいバランスを探るのも有効です。

#### ⑤セッションを終わらせる

無事シナリオの目的を達成すれば、セッションは終了です。演出も自由に行ってください。

セッションが終了した後、GMはそれぞれのPCに報酬としてLPと自我の欠片を与えてください。PLはそれらを使い、PCを強化し、新しいサポートパッシブやE.G.Oを購入できます。

セッションが終了した後は、GMとPL間で感想を語りあうのも良いでしょう。今後のマスタリングやプレイングにおける参考になりますし、良かった場面を回想するなど楽しみにもなります。

---

## セッション終了時の処理

---

### シナリオ目的の達成未達成

セッションにおいて、シナリオの目的が達成できたかどうかは、GMが判断します。目的が達成できなかった場合は、以下に記載するシナリオ報酬が受け取れなくなります。

このため、GMはシナリオの達成について、ある程度寛容な判断をすると良いでしょう。

### シナリオ報酬

シナリオの目的を達成できた場合、PCには報酬としてLPと自我の欠片が与えられます。報酬の総量は、シナリオ中に勝利した戦闘の回数ごとに増えていきます。

戦闘報酬：25~50 LP、自我の欠片15~30個

シナリオ中に勝利した戦闘ごとに、上記の戦闘報酬が与えられます。探索判定を用いて戦闘を回避した場合は、これの半分程度の報酬を加算してください。

戦闘の難易度やPCの平均総獲得LPなどを参考にして、報酬額を最小値から最大値の間で調整しましょう。

また、シナリオ中にPCが拾得物などを得た場合、それも報酬に加えて構いません。

---

## 特殊な登場人物の扱い

---

リンバスTRPGを遊ぶにあたって、舞台に『バス』を選びたい場合は多いでしょう。この際、『Limbus Company』に登場する『案内人』『運転手』『管理人』をどのように扱うのかは、少々複雑な問題です。

シナリオに『メフィストフェレス』を登場させ、限りなく原作に近づけたい場合は、彼らをそのまま登場させるのもいいでしょう。しかし、それに似た『バス』を舞台にするなど、彼らを登場させる事が難しい場合、彼らの役割だけを担うオリジナルのNPCを用意することをお勧めします。その際、複数の役割を一手に担うNPCを用意しても構いません。

それらのキャラクターがセッションに不要と考えるなら、GMがそれらのキャラクターの役割を自動的に行ってしまうのも一つの方法です。この場合、戦闘が終了すれば囚人（PC）たちは勝手に回復しますし、『バス』は自動で目的地に移動するでしょう。指示は『バス』の中に搭載された電光掲示板から渡されたりするのではないのでしょうか、ダンテ。

なお、『バス』を舞台にしない場合は、特に問題ありません（死亡したPCはロストしてしまいます）。

---

## 戦闘敗北時の扱い

---

リンバスTRPGにおいて、戦闘敗北はそのままPCの死亡を意味する 경우가ほとんどです。そのため、『バス』でのセッションかそうでないかで、扱いが少々異なります。

『バス』でのセッションの場合、戦闘敗北したらすぐに、『管理人』が全力でPCたちを回復させながら、敗戦逃亡するという扱いになります。この時、そのシナリオ中に得たものを全て喪失します。消耗したアイテムなども、当然喪失したままです。シナリオ報酬も受け取れません。

『バス』以外でのセッションの場合、戦闘敗北したPCたちは基本的に即座に殺されます。キャラロストです。

ただし、どちらの場合も、GM判断で以下のような救済措置を取ることができます。

- ・戦闘に特殊なNPCが助けに入り、PCが回復、戦闘継続
- ・シナリオをなかった事にする

注意することとして、救済措置のやりすぎはゲームのスリルを損ね、シナリオが十分に楽しめなくなります。慎重に判断しましょう。



# サンプルシナリオ

シナリオとは、簡単に言えばGMというゲームハードが読み込むゲームソフトです。セッションで紡がれる物語の根幹を為す、台本の役割をします。

ここでは、リンバスTRPGで初めてマスタリングをする際の練習用、自分でシナリオを作る際の参考のために、サンプルシナリオを用意しました。

## 自分でシナリオを作る際の注意点

サンプルシナリオは、初めてGMを行う場合に合わせて、丁寧に記述されています。シナリオを自作する際は、自分が理解できる程度、最低限の情報を用意しておけば十分です。

## サンプルシナリオの読み方

- ・「」で囲まれた部分は、NPCのセリフです。
- ・“”で囲まれた部分は、GMがPLに読み上げる部分です。
- ・その他通常の部分は、GM用の情報です。GMだけが読み、必要だと判断したことだけPLに伝えてください。

---

## サンプルシナリオ「害獣狩り」

---

### シナリオ概要

このシナリオは、『バス』での物語です。とある目的地に向かうために裏路地を移動中、なぜか絡んできたネズミたちを倒し、それらを束ねていた捨て犬を退治することが目的となります。

### セッションの準備

このシナリオは、初期作成のPC 6人でのプレイを想定してデザインされています。それ以外の場合、適宜難易度の調整をしてください。

## シナリオ本編

---

### イントロダクション

“とある巣を目指し、裏路地を進んでいた一行。しかし、その道を大勢のネズミが塞いで、こちらを見ている。奇妙な事に、このネズミたちは明らかに怖がりながらも、バスを一切通そうとしない。戦闘で排除するのが、一番手っ取り早い手段のようだ。まだ戦闘に慣れていない者たちにとって、これは良い機会かもしれない。”

## シナリオの流れ

- 1：導入
- 2：ネズミの一掃
- 3：捨て犬のアジトへ
- 4：ねじれた捨て犬構成員を倒す
- 5：目的地へ

### ①導入

“まず、舞台は裏路地を進む『バス』の中から始まる。”  
ここで、PCの自己紹介など済ませ、少したわいのない会話・ロールプレイなどを挟むと良いでしょう。

“そんな時。急にバスが大きく揺れ、停車した。周りを見ると、どうやら大勢のネズミが道を塞ぎ、こちらを取り囲んでいるようだ。「取るに足らない奴らだが、燃料切れか……まあちょうどいい、処理するのがいいでしょう。」と、バスに同乗していた『案内人』が呟く。あなたたちは、バスを降りた。”

### ②ネズミの一掃

さっそくの戦闘です。サンプルエネミー（375P）から、『ネズミ』を6体用意して、戦闘を開始しましょう。

数こそ多いですが、『ネズミ』のステータスはかなり弱く設定されているので、初めてのセッションでは戦闘のおさらいとして是非ご活用ください。



### ③捨て犬のアジトへ

“ある程度ネズミを倒したころ、ネズミたちは明らかに戦意を失っていた。しかし、様子がおかしい。そのような状況で表情を歪め、マトモに武器も握れていないのに、こちらに相対し続けるネズミがほとんどなのだ。その内の一匹は怯え方が著しい。上手くやれば、話を聞き出せるかもしれない。”

ここで、PCたちの行動をいくつか想定しています。

#### 1) 殲滅

ネズミたちをこのまま一網打尽にします。『ネズミ』を10体用意して、戦闘を開始しましょう。戦闘終了後、一匹残ったネズミが命乞いをします。それに話を聞けば、捨て犬についての情報を無条件に教えてくれるでしょう。

#### 2) 尋問

特に怯えているネズミに対して、尋問を行います。探索ルールに従って、PLに判定を行わせましょう。判定は原則1回ですが、GM判断で失敗時にやり直すなどしても構いません。

誰がネズミから事情を聞き出せるだろうか？

憤怒or傲慢のスキルで合計12以上を出して成功

成功時：ネズミは捨て犬という組織に命令されてここに居ると聞き出せた。戦闘回避。

失敗時：震えながらネズミが襲い掛かってきた！

[戦闘開始]（殲滅ルートと同様に処理する）

ネズミから聞ける話をまとめると、次のようになります。

- ・捨て犬という組織が最近ここに急に現れ、一帯のネズミを率いて勢力を拡大している。
- ・この裏路地の道を封鎖し、通行料を取るように命令されており、十分な金が入らなければ殴り殺される。
- ・捨て犬のアジトはここから近い場所にある。
- ・捨て犬の構成員は他の組織と大差ない強さだが、一人様子がおかしい構成員がいる（ねじれか？）。

この話を聞いた後、PCたちは一度バスに戻ることもできるし、そのままアジトに直行することもできます。

バスに戻った場合『案内人』などから、ねじれを鎮圧するようにPCたちに伝え、アジトに向かわせましょう。

#### ④ねじれた捨て犬構成員を倒す

“あなたたちがアジトに向かうと、そこはかなり簡素な作りの建物だった。奥の方から、時折吠えるような声が聞こえる。雰囲気は暗い。”

PCたちがアジトに入ると、すぐに門番として一人の捨て犬構成員とはち合わせます。探索ルールに従って、無力化しましょう。

誰が門番を無力化できるだろうか？

怠惰or憂鬱のスキルで合計20以上を出して成功

成功時：速やかに門番を無力化できた。

失敗時：無力化に手こずった。どうにか動きを止められたが、何人か傷を負ってしまった。憤怒を持たないキャラクターは、20のHPダメージ。

“アジトの奥に入ると、そこには門番と大して変わらない捨て犬構成員が3人と、明らかに様子がおかしい、おそらくはねじれであろう構成員が1人いた。侵入者であるあなたたちを見て、彼らはすぐに襲い掛かってきた。”

最終戦闘です。サンプルエネミー（376-377P）から、『捨て犬構成員』を3体、『ねじれた捨て犬構成員』を1体用意して、戦闘を開始しましょう。

戦闘に勝利した後、部屋の中に何やら黒い小さなモノリスのようなものが落ちている事をPCに伝えましょう。

## ⑤目的地へ

捨て犬を倒すと、ネズミはすぐに何処かに逃げさります。道が開いたので、すぐに元の目的地へ向かう事ができます。モノリスを回収していれば、『案内人』などに軽く言及させた後、LPと交換してあげましょう。

## シナリオ報酬

無事PCたちがネズミと捨て犬を倒し、元の目的地へ向かう事ができるようになれば、シナリオクリアとして、報酬が配られます。

報酬額は、以下のように計算します。

- ・最初のネズミとの戦闘：

25LP、自我の欠片15個

- ・二回目のネズミとの戦闘：

回避した場合、12LP、自我の欠片7個

戦闘勝利した場合、25LP、自我の欠片15個

- ・捨て犬アジトでの戦闘：

30LP、自我の欠片20個

- ・モノリスとの交換：

10LP

これら合計を、シナリオ報酬としてPCに与えてください。

## 感想の交換

特に、このセッションがリンバスTRPGで遊ぶ最初のセッションだった場合、GMとPL間でプレイした感想を伝え合うのが効果的です。

GMはどのようにすればより分かりやすくマスタリングできるかなど、大いに参考にしましょう。

以上でサンプルシナリオは終了です。お疲れさまでした。



# 敵NPCについて

以下では、敵NPCを用意し、これを運用する方法や注意点を説明します。

## 敵キャラクターの扱い

戦闘が始まった際には、まず全ての敵のステータス、パッシブスキル、戦術スキルをPLに開示しましょう。

原則として、敵キャラクターはPCたちとほぼ同じルール下で行動します。異なる点としては、敵は大罪共鳴・大罪保有をすることが無い点と、同速度の場合に敵キャラクターが先に行動する点です。

敵キャラクターが使う戦術スキルにも、大罪の色は明記されています。ただし、それはPCたちの大罪には何の影響も及ぼしませんし、逆も然りです。あくまで、大罪保護などの処理のために記載されているだけですので注意してください。

また、敵キャラクターの戦術スキルは、5つ以外であることもあります。その場合、適宜戦術スキル選択ダイスの値を変化させて、対応してください（2b3、1b2など）。

敵キャラクターのデータは、基本的にGMが作成することになります。その際の基準などを、次ページで説明します。

## 通常の敵

いわゆる雑魚敵です。道中の戦闘や、ボス戦時の取り巻きなどとして登場します。

この敵は、基本的にPCと同じくらいの強さか、少し弱いくらいで作成すると良いでしょう。

## ボス

シナリオの最終戦闘などに登場する強敵です。この敵は、PCよりもHP・SANのステータスがかなり高く、またスキルもPCより少し強力なものを用意すると良いでしょう。スキルが5つ以上になっても構いません。

また、ボスは複数回行動してほしいものです。そのため、以下のようなパッシブスキルを持たせておくことを推奨します。もちろん、想定するボスの難易度に合わせて、GMの判断で調整してください。

・冒瀆的な力 発動条件：なし

効果：自身の戦術スキルから、このRに使用するスキルを自由に選択できる。ただし、その際に選択したスキルをPCたちに宣言しなくてはならない。行動回数X増加。

このパッシブの名称は自由に変更してください。

# サンプルキャラクター

ここからは、サンプルシナリオで使用する敵キャラクターのデータを記載します。

## サンプルエネミー

『ネズミ』						精神：パニック					
HP	64	SAN	34	速度	1d7	斬撃	普通	貫通	普通	打撃	弱点
パッシブ		パッシブ名	なし								
		発動条件									
		効果									
戦術	0	防御する 防御：嫉妬 5d2									
	1	卑劣な一撃 打撃：傲慢 2d5 2d7：的中時、次のRに麻痺1付与									
	2	ネズミの生存戦略 斬撃：暴食 2d7 3d5 2d4：的中時、次のRに出血2付与									

# 『捨て犬構成員』

精神：パニック

HP	100	SAN	52	速度	1d5	斬撃	普通	貫通	普通	打撃	弱点
パッシブ		パッシブ名	急所打ち								
		発動条件	なし								
		効果	打撃ダメージ量+2								
戦術	0	防御する 防御：嫉妬 5d2									
	1	肩慣らし 打撃：嫉妬 2d8：的中時、次のRに脆弱1付与									
	2	潰す 打撃：憤怒 2d9 2d7 2d5：的中時、次のRに出血4付与									
	3	乱入 打撃：色欲 2d7 3d4 3d4									



## 『ねじれた捨て犬構成員』

精神：パニック

HP	182	SAN	76	速度	1d6	斬撃	普通	貫通	普通	打撃	弱点
パッシブ1	パッシブ名	冒険的な力									
	発動条件	なし									
	効果	自身の戦術スキルから、このRに使用するスキルを自由に選択できる。ただし、その際に選択したスキルをPCたちに宣言しなくてはならない。 行動回数1増加。									
パッシブ2	パッシブ名	急所打ち									
	発動条件	なし									
	効果	打撃ダメージ量+2									
戦術	0	防御する 防御：嫉妬 5d2									
	1	肩慣らし 打撃：嫉妬 2d9：的中時、次のRに脆弱1付与									
	2	潰す 打撃：憤怒 2d9 2d7 2d5：的中時、次のRに出血4付与									
	3	強烈な一打 打撃：暴食 1d19+2									
	4	乱闘 打撃：嫉妬 4d3 3d5：的中時、次のRに麻痺2付与									
	5	くどい！ 打撃：嫉妬 マッチ勝利時：このスキルのd数+1 1d10 1d10 1d10									

# LIMBUS TRPG ルールブック

---

ルール制作 無礼面

編集 Stork\_12

**Special Thanks**

tsuyuri. 妬舞禾翠 カイト 虹野ふらす子

おぞうに Shiroyoru 馬鈴薯 おふとん シキ

2024年10月5日 初版

2025年9月20日 新版

2026年 2月10日 新版第三版

