



# 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と、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ラジカルの事を指し、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もあれば、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 を遊ぶ上では、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 も間違ことがあります。その指摘をすることに問題はありませんが、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（いあきやら等）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

### 【パッシブ】

・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

### 【サポートパッシブ】

・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：クリティカル的中時、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：クリティカル的中時、呼吸 2 を得る

2d7：クリティカル的中時、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。クリティカル的中時、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 (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つ使うことができます。

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できます。

---

## 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 を遊ぶにあたっては、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のが良いでしょう。

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. 戦闘継続か終了かの確認
7. 戦闘後処理

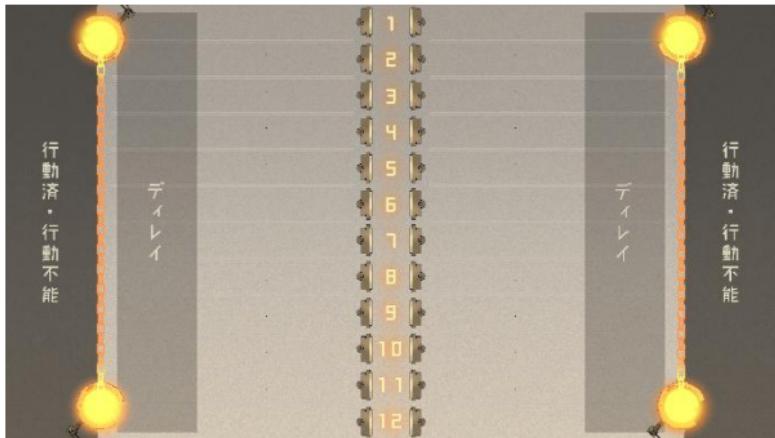
## 1. 戦闘フィールドを用意する

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、これを参考にして、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。

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いけません。この際使用する戦術スキルは、当然既に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、自身の選択した攻撃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、まずお互いの攻撃スキルから一番上のダイスを用いてダイスロールします。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攻撃スキルでのマッチ**

破壊不能ダイスを含む攻撃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、敵のスキル対象に選ばれた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、相殺を行うことができます。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、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、相殺される事もありません。

マッチ可能反撃スキルの対象が、どの種類の戦術スキルを選択しているかで、挙動が変化します。

対象が攻撃スキルを選択している場合、強制的にマッチが発生し、攻撃スキルと同じように処理します。

対象が、守備スキルを選択している場合や、戦術スキルを選択していない場合、何も起こりません。その後攻撃スキルの対象として選ばれればマッチを行う事が出来ますが、選ばれなければマッチ可能反撃スキルは消失します。

## **マッチ可能防御スキル**

マッチ可能防御スキルは、マッチを行い、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、相殺される事もありません。

マッチ可能防御スキルの対象が、どの種類の戦術スキルを選択しているかで、挙動が変化します。

対象が攻撃スキルを選択している場合、強制的にマッチが発生します。

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。

対象が、守備スキルを選択している場合や、戦術スキルを選択していない場合、何も起こりません。その後攻撃スキルの対象として選ばれればマッチを行う事が出来ますが、選ばれなければマッチ可能防御スキルは消失します。

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。

## 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事があります。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。

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、そのキャラシート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マ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せん。

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。このスキルを選択したキャラクターは、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 を使用すると、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（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。

### マッチ敗北時の守備スキル使用

攻撃スキル同士によるマッチを行い敗北した時、選択状態の守備スキル（マッチ可能以外）があるなら、攻撃を受ける際にその守備スキルを即座に使用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

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
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
相殺時	相殺を発生させた時に作用する
使用されなければ	守備スキルなどが使用されずR終了まで残った場合に作用する。相殺などで打ち消した場合も発動する
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
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
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）

使用後	スキルを使用し終えた後に作用する（攻撃や守備の成否に関わらず使用した場合発動する）
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
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
攻撃前	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
一方攻撃時	攻撃スキルで一方攻撃をする時に作用する
攻撃後	攻撃に成功し、ダメージを算出し終えた後に作用する（最終的なダメージが 0 の場合も発動する）
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
混乱時	SAN が 0 になった時に作用する
被攻撃前	スキルによる攻撃を受ける直前に作用する
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
混乱復帰時	混乱から回復した時に作用する
的中時	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
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）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）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) 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) 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
クリティカル的中時	呼吸判定（クリティカル判定）に成功して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
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
振動爆発時	振動爆発が発動した時に作用する

## 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  $2d6+3$  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。

## **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すが、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	抉り出し
	発動条件	色欲 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：色欲 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	異面贊刺 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 回的中させるごとに、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><b>火力集中 斬撃：嫉妬</b>          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          使用時：ランダムなスキルを 2 つ捨てる          4d5：銃撃。的中時、弾丸を 1 消費し次の R に脆弱 1 を付与          3d7：銃撃。的中時、弾丸を 1 消費</p>
固 有		<p>[弾丸-徹甲弾]          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</p> <p>[弾丸-氷結弾]          銃撃ダイスで攻撃的中時、次の R に武装解除 1 を付与          銃撃ダイスでマッチ勝利時、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</p> <p>[弾丸-火炎弾]          銃撃ダイスで攻撃的中時、火傷 2 を付与          消費することで特定戦術の能力が向上</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。 贯通：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 贯通：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	R 開始時、ランダムな敵 1 名に指令対象を付与。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。 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。 <ul style="list-style-type: none"><li>・指令の印スキルの使用時</li><li>・指令の印スキルで攻撃後</li><li>・指令対象に攻撃後</li></ul> 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。
	効果	攻撃的中時、指令の加護の数 3 ごとに沈潜 1 を付与
	0	信心 斬撃反撃：憂鬱 指令の加護 3 につきダメージ量+1 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 2d7
	1	2d7：的中時、沈潜 1 を付与 2d9：的中時、沈潜 2 を付与  遂行者の剣 斬撃：怠惰 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 使用時：呼吸 2 を得る マッチ開始時：マッチ威力-2 7d2：的中時、呼吸 2 を得る 2d9：的中時、沈潜 1 を付与。クリティカル的中時、沈潜 2 を付与

	<p><b>処刑 斬撃：嫉妬</b>          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          2 使用時：呼吸 3 を得る          敵討伐時：呼吸 8 を得る  <math>5d2+3</math>：クリティカルダメージ量+4  <math>2d7+1</math>：的中時、対象の沈潜を 1 回発動</p>
	<p><b>指令遂行 斬撃：傲慢</b>          このスキルが指令の印スキルなら、スキル威力+2          使用時：呼吸 4 を得る  <math>4d3</math>：的中時、呼吸 1 を得る  <math>4d3</math>：的中時、沈潜 1 を付与  <math>2d8</math>：的中時、沈潜 1 を付与。クリティカル的中時、沈潜 2 を付与</p>
	<p><b>指令の向かう処 斬撃：憂鬱</b>          このスキルが指令の印スキルなら、スキル威力+4          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          4 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  <math>2d5</math>：的中時、呼吸 2 を得る  <math>2d5</math>：的中時、沈潜 1 を付与  <math>2d7</math>：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。クリティカル的中時、沈潜 2 を付与</p>
<b>固有</b>	<p>[指令対象] 最大 1 中立バフ          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。          R 終了時、除去</p>
	<p>[指令の加護] 最大 9 バフ          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          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 に味方へ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
----	--

## 「薬指點描派 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：マッチ勝利の的中時、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	血雲花 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

## 「ぽんぽん派 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。最大値の的中時、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	抉る 斬撃：色欲 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	エクセルンテ！ 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	パニヤータパーティ～！ 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：クリティカル的中時、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	ブッちぎっちゃる 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：怠情 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	そこチクッとしないか？ 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：クリティカル的中時、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：クリティカル的中時、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

## 「ピーコド号航海士の人格」

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：マッチ勝利の時、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	闘志の銛 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	防御 防御：怠惰 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
	1	邪魔するな 打撃：怠惰 [結束] 使用時：振動2を得る 2d4：的中時、対象の振動の数だけ振動を得る
	2	ネジの抜けた奴らめ 貫通：憤怒 [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） 4d2：的中時、振動1を付与 4d2：的中時、振動1を付与 4d2：的中時、振動1を付与 4d2：的中時、振動1を付与
	3	圧着せんまいスパン 打撃：憂鬱 自分の振動5ごとにマッチ威力+1（最大2） 5d3：的中時、自分の振動の数だけ対象に振動を付与 5d3：的中時、「振動爆発」。振動を5消費
	4	卑劣な時計鎖たちめ！ 打撃：傲慢 [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） 3d4 3d4 3d4 3d5：的中時、自分の振動を10消費して振動-反響へ[振幅絡縛]
	固 有	[結束] 結束スキルを使用する時、他の味方が付与する結果効果を得る

## 「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：マッチ勝利の的中時、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      3d5：的中時、振動 2 を付与      2d9：的中時、振動 2 を付与      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      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混乱状態にならない</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	色欲 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：色欲 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：色欲 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

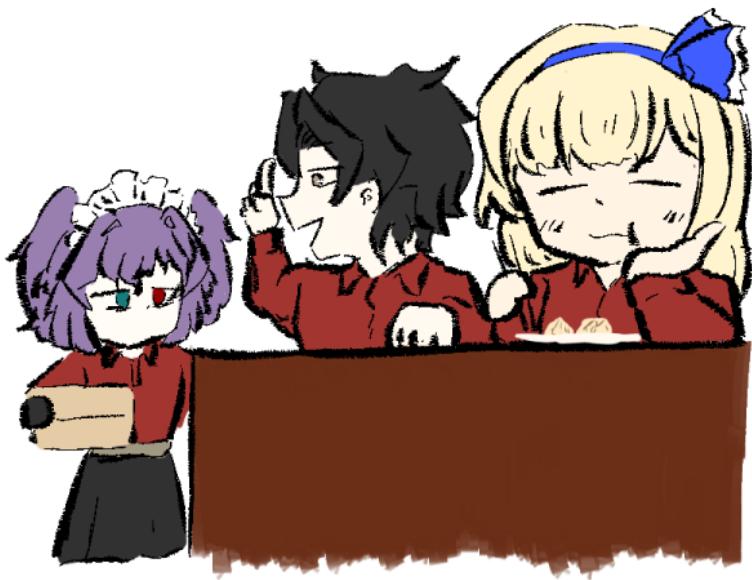
## 「南部センク協会 5 課フィクサーの人格」

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-○○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	サリュー 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-○○1 を付与											
固有	[決闘宣布-○○] 最大 1 中立バフ 決闘宣布-○○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-○○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）。通常スキルで攻撃的中時、集中攻撃-○○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	ポンナバン 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：クリティカル的中時、[破裂爆発]。破裂を 4 消費
	4	サリュー 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

	<p>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</p> <p>2d8：クリティカル的中時、[破裂爆発]。破裂を 3 消費。クリティカルダメージ量+3</p>
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なければ 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）。通常スキルで攻撃的中時、点穴-○○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。クリティカル的中時、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-○○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-○○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

	<p>2d8：的中時、火傷 1 を付与</p> <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なければ 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	攻撃的中時、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 R にクリックを 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：マッチ勝利の中時、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	スラッシュ シュート：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 シュート：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：色欲 5d2：的中時、破裂 1 を付与 5d2：的中時、破裂 1 を付与
	1	リポスト 贯通：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：マッチ勝利の的中時、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 贯通：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

「北部ヂェーヴィチ協会 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 の状態で開始する。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

	5d2 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 4d4：的中時、対象の破裂 5 ごとに脆弱 1 を付与（最大 3）
4	デリバリーキャリア-配達補助 斬撃：暴食 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 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 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 3d5 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
固 有	[デリバリーキャリア] 最大 99 中立バフ R 開始時に 3 得る 10 以上ならクイック 2 を得る 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 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）

## 「南部ディエーチ協会 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
	1	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
	3	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

		<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	厳重な立会い
	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：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 回的中した時、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	余熱 防御：怠惰 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 打撃：憂鬱 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
	2	振動増幅 打撃：傲慢 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
	3	振動圧着 打撃：嫉妬 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）
	4	仕上げの加速 打撃：怠惰 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

## 「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 贯通：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 贯通：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 贯通：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ラーの人格」

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	バトラー式対応
	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。最大値の的中時、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）。最大値の的中時、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	クリティカル的中時、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

## 「マルチ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	銛の標識 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	光電銛 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）

		40Y-3 充電 打撃：傲慢 4d2+2：的中時、5+電圧の数だけ充電を得る（最大 9） 4d3：的中時、5+電圧の数だけ充電を得る（最大 9） 4d3 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）
固 有		[光電] 最大 3 デバフ [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）

## 「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	過激な狩獵術
	発動条件	暴食 x3 保有
	効果	攻撃的中時、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	傷を抉る 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	姉さんの分がまだだ 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 1 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	<p>[12 区産燃料]最大 100 中立バフ</p> <p>特定スキル使用時に燃料が消費される</p> <hr/> <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	色欲 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：色欲 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	薙ぎ払う 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：怠情 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-卯の人格」

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【卯】
	発動条件	暴食 x3 保有
	効果	自分に脚力【卯】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【卯】3を得る 2d9：的中時、破裂2を付与
	1	瞬歩 斬撃：怠情 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×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。 自分の速度が10以上ならこのダイスを再使用（最大1回） 再使用的中時、呪殺【迅速】3を付与</p>
固 有	<p>[呪殺【迅速】]最大3 デバフ 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 この効果は更新されない</p> <hr/> <p>[脚力【卯】]最大3 パフ R終了時、次のRにクイック5を得る 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。クリティカル的中時、自分に巳腕があれば破裂 3 を付与
	2	巳嗜腕 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 クリティカル的中時、[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。クリティカル的中時、呼吸 x5% の確率 (最大 50%) でこのダイスを 1 度だけ再使用。再使用的中時、巳腕 1 を得る

	<p>絶命巴乱 斬撃：憂鬱 広域：対象 3 体</p> <p>[広域乱射]</p> <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。 巴腕 3 を得る</p> <p>4 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。クリティカル的中時、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</p> <p>この効果は更新されない</p> <p>[巴腕]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	<p>下記の条件を満たした時、敵陣走破 1 を得る。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・攻撃前に対象よりも速度が 3 以上高い時。</li> <li>・自分のスキルで振動爆発を 3 回以上発動。</li> <li>・脚力【午】を保有している状態でマッチ勝利</li> </ul>
戦術	0	<p>突撃準備 マッチ可能防御：暴食</p> <p>戦闘開始時：脚力【午】3 を得る</p> <p>8d2</p>
	1	<p>切り伏せる 斬撃：怠惰</p> <p>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</p> <p>マッチ勝利時：次の R に束縛 2 を付与</p> <p>2d7</p> <p>2d8：的中時、振動 2 と破裂 1 を付与</p>
	2	<p>馬陣粉碎 斬撃：暴食</p> <p>対象の束縛の数だけダメージ量+1</p> <p>自分の速度が対象より 2 以上高ければスキル威力+1</p> <p>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</p> <p>2d13：的中時、[振動爆発] [破裂爆発]。振動 2 と破裂 2 を消費</p>
	3	<p>月刀撃 斬撃：嫉妬</p> <p>自分の速度が対象より高ければスキル威力+1</p> <p>自分の敵陣走破の数だけダメージ量+1（最大 4）</p> <p>使用時：次の R にクイック 2 を得る</p> <p>2d9+1：的中時、破裂 2 を付与</p> <p>2d9+1：的中時、[振動爆発]。振動を 2 消費。</p> <p>対象に呪殺がなければ脳震盪 2 を付与</p>
	4	<p>先鋒走破 打撃：暴食</p> <p>自分の速度が対象の速度より高ければスキル威力+2</p>

	<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] [破裂爆癶]。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>破裂と振動によるダメージが 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。過半数の的中時、火傷 3 を付与 2d8：的中時、破裂 2 を付与。過半数の的中時、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：過半数の的中時、自分の HP が 50%未満ならこのダイスを 1 度だけ再使用。再使用的的中時、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	闇の声をあげて 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：過半数の的中時、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。再使用的的中時、火傷 2 と破裂 1 を付与。

	2d12：過半数の時、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]</p> <p>自分の減少 HP10 ごとにダメージ量+1（最大 4）</p> <p>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</p> <p>使用時：血炎 1 を得る</p> <p>マッチ敗北時：対象と自分に火傷 8 を付与</p> <p>2d8</p> <p>2d8：的中時、破裂 2 と火傷 2 を付与</p> <p>2d8：的中時、破裂 1 と火傷 1 を付与</p> <p>2d8+3：的中時、破裂 1 と火傷 1 を付与。</p> <p>過半数の時、烙印 1 を付与</p>
固有	<p>[血炎] 最大 3 バフ</p> <p>基本スキルで敵へ付与する火傷と破裂付与量+1</p> <p>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</p> <p>R 終了時、数値が 1 減少</p>

## 「シ-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-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-割り碎く 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-巻き碎く 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-破碎 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 の間与ダメージ量+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：怠情 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	懲惡な氣
	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	符靈術-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	符靈術-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	符靈術-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	符靈術-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	符靈術-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	回復アンプル注入
	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	アンプル注入 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：クリティカル的中時、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：クリティカル的中時、呼吸 2 を得る 2d7：クリティカル的中時、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。 クリティカル的中時、振動 4 と破裂 4 を付与

## 「N 社大鎌の人格」

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	執念の金鎌
	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 社中鎌の人格」

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	処断の歓び
	発動条件	色欲 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：色欲 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：色欲 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 社小鎌の人格」

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：マッチ勝利の的中時、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社第四群サイチームの人格」

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 級徵収職職員の人格」

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：時間貸与状態でなければ時間貸与 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）。再使用的中時、時間猶予 1 を付与

## 「T 社 2 級徵収職職員の人格」

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！
	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	徵収検問 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 にクリック 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	強制徵収を執行します。 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	攻撃の的中時、(自分の充電の数) %の確率で 5 の固定ダメージを与える

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：色欲 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

# 「ロボトミー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]

# 「ロボトミー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]

## 「ロボトミー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

# 「ロボトミー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	かみ碎く 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

## 「ロボトミー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增加（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增加（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

## 「ロボトミー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 の状態で舞台開始
	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
	有	[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

## 「ロボトミーE.G.O:厳肅な哀悼の人格」

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	厳肅な哀悼 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]          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          消費することで特定戦術の能力が向上</p> <p>[生きた蝶]          消費時、SAN を 1 回復</p> <p>[死んだ蝶]          消費時、対象の SAN を 1 減少</p>
	<p>[蝶] 最大 15 デバフ          [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]          被ダメージ時、攻撃者の SAN を (生きた蝶/4) だけ回復 (最低 1)          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]          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>

「ロボトミー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・ビアース 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	[加護]最大 1 バフ
	[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）
	[守る剣]最大 1 バフ
	[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
	[絶望]最大 1 バフ
	[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）
固 有	[貫く剣]最大 1 バフ
	[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

## 「ロボトミー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・ピート 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・ピート 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。破壊されず的中時、[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	斬撃	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	[好餌妖精]最大 5 バフ 挑発値の上限を 20 にする R 開始時、挑発値を 10 得る。自分が受けるダメージ量+5 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 R 終了時に 1 減少

## 「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 以上ならダメージ量増加 3 を得る
戦術	0	感応度共鳴 回避：憤怒 使用時：自分の火傷が 7 以上なら火傷を 5 減少 8d2：回避成功時、自分の火傷を 2 減少
	1	着火 打撃：怠情 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 6d2：的中時、火傷 2 を付与し火傷 4 を得る 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
	2	残熱 打撃：憤怒 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 使用時：自分の火傷が 8 以上ならスキル威力+3 2d10：マッチ勝利的中時、互いに火傷 3 を付与 2d9+3：的中時、火傷 3 を付与
	3	E.G.O 紅炎殺 展開 打撃：傲慢 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 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 4d3+1：的中時、火傷 2 を付与 4d3+2：的中時、火傷 2 を付与 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]
	4	火に思い焦がれて 打撃：憤怒 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 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>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</p> <p>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:ねばつきの人格」

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的中時、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：クリティカル的中時、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：クリティカル的中時、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	追憶を碎く弾丸 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	色欲 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：色欲 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：色欲 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：色欲 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
		[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

固有	[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 1 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 1 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
	2	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]

固  
有

[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	攻撃の的中時、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、ダメージ量增加 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：クリティカル的中時、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增加 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、ダメージ量增加 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

「ヴィ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。クリティカル的中時、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 : クリティカル的中時、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

「ヴィリーブ工房フィクサー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：クリティカル的中時、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	色欲 x5 保有
	効果	攻撃の的中時、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：色欲 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

		高まった鼓動 打撃：憤怒 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） 6d2 6d2：的中時、火傷 3 を付与
固 有		[激熱]最大 10 中立バフ 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 自分が対象が火傷を 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

「第四銀工房銃鎌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	紅銀鎌
	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	紅色臨鎌 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	[精練爆薬]最大 10 バフ 弾丸を消費した時、精練爆薬を全て消費する 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 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]

「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	研ぐ 防御：傲慢 戦闘開始時：次の R に紅硬 1 を得る 使用時：研磨 3 を得る 8d2
	1	重い斬撃 斬撃：暴食 2d10：的中時、[破裂爆発] [振動爆発]。破裂と振動を 5 消費
	2	装甲を剥ぐ 斬撃：憤怒 使用時：対象がバリアを得ているなら破裂付与量+1 5d3：マッチ勝利の的中時、振動 2 を付与 2d9：的中時、振動 3 と破裂 2 を付与
	3	瞬屈 斬撃：怠惰 対象がバリア状態ならダメージ量+2 7d2：的中時、振動 2 を付与 7d2：的中時、対象の破裂 4 ごとに振動 1 を付与（最大 4）
	4	紅色惨刀 斬撃：傲慢 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 攻撃後：鎧び 1 を得る 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） 2d11：的中時、[破裂爆発] [振動爆発]。破裂と振動を 5 消費

**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	紅銀矢回収 回避：傲慢 戦闘開始時：次の R に紅硬 1 を得て[再装填-残弾維持] 6d2：回避成功時、呼吸 1 を得る
	1	紅矢 貫通：暴食 このスキルはスキル選択欄に含まれない 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 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
	2	撃ち抜く 貫通：憤怒 マッチ勝利時：次の R に束縛 2 を付与 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 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
	3	凝視 貫通：嫉妬 使用時：呼吸 4 を得る 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
	4	紅色飛弓 貫通：傲慢 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） 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 17-1d15：銃撃。的中時、弾丸を 1 消費し破裂 3 を付与

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	[内部破裂] 最大 5 デバフ R 終了時、出血 5 ごとに 1 回[破裂爆発]。破裂 $(10/\text{内部破裂の数})$ 消費 (小数点切り捨て) R 終了時、数値を半減

# 「メリ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、対象の火傷を 1 回発動

戦術	0	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
	1	突撃イ！！ 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
	2	危機一髪の爆破 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
	3	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

	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          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）          自分の速度が 8 以上ならスキル威力+2          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          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 特定スキルにて消費</p>

「×××××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：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、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	[縛り付く鉄線] 最大 10 デバフ 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 自分が針工房所属なら、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）



「ボルトッ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 弹丸 ×

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 の状態で開始
	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	カプレーゼ 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：怠情 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：怠情 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>

「笛吹きの音楽隊の人格」 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：クリティカル的中時、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：クリティカル的中時、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          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          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	攻撃的中時、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：マッチ勝利の的中時、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	色欲 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	引っ叩く 打撃：色欲 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：色欲共鳴が 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：色欲 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、(ダメイジを振った回数。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：マッチ勝利の時、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
		[注視] 最大 1 デバフ

固有	[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

		自滅的浄化 打撃：憤怒 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 使用時：SAN を 15 減少 30-6d5 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） 30-6d5：的中時、対象の出血が 5 以上なら火傷 7 を付与。 敵討伐時、次の R に打撃威力増加 1 を得る
	4	

## 「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% の状態で舞台開始。 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。 戰闘中にマッチに 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
	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

戦術	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 戰闘開始時：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
----	---	--

		<p>燐然たる春風 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的中時、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 ハーフ 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。クリティカル的中時、次の R に出血 2 を付与 2d9：クリティカル的中時、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：クリティカル的中時、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：クリティカル的中時、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、過熱されたガス銛 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	火が如き銛 贫通：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！ 贫通：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增加 1 と傲慢ダメージ量增加 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！ 贫通：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          対象の出血 5 ごとにスキル d 数+1 (最大 2)          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          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          3d4          3d4：的中時、次の R に出血 2 を付与          3d4：的中時、次の R に出血 2 を付与          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          [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          [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          [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：対象の沈潜が 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	クペール 貫通：憤怒 使用時：対象の沈潜が 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：対象の沈潜が 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、対象の沈潜が 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 にクリックを 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的中時、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。クリティカル的中時、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

	<p>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</p>
4	<p>応接道第二式 瓦解 斬撃：憤怒 対象にバトラーの目印があるならマッチ威力+1 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） 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。クリティカル的中時、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。 的中時、バトラーの目印 2 を付与。 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>
固有	<p>[バトラーの目印] 最大 10 中立バフ 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

	奥様の意のままに 打撃：色欲 $4d4+2$ $4d4+2$ $4d4+3$ $5d4+3$ ：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）
固有	[邸宅の木霊] 最大 3 デバフ 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

## 「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：対象の沈潜が 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：対象の沈潜が 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 対象の沈潜が 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

	<p>れ、デュラハンよ」に変更</p> <p>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）</p> <p>攻撃後：棺 1 を得て、このスキルを捨てる</p> <p>敵討伐時：棺 2 を得る</p> <p>18-1d14：的中時、沈潜 3 を付与</p> <p>18-1d14：的中時、沈潜 3 を付与</p> <hr/> <p>死ぬまで走れ、デュラハンよ 打撃：憂鬱</p> <p>使用前：自分の棺 2 ごとに広域指定人数+1（最大 4）。</p> <p>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）</p> <p>攻撃後：棺 2 を得て、このスキルを捨てる</p> <p>敵討伐時：棺 3 を得る</p> <p>R 終了時：デュラハンを除去</p> <p>20-1d15：的中時、沈潜 1 を付与</p> <p>20-1d15：的中時、沈潜 1 を付与</p> <p>20-1d15：的中時、沈潜 1 を付与</p> <p>20-1d15：的中時、対象の沈潜の数だけ憂鬱ダメージを与える。</p> <p>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>
[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）
[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
固有	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）
[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

## 「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	血を宿した鉄/血染めの鉄の刃
	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	礼儀がなってないじゃない！ マッチ可能斬撃反撃：暴食 使用時：血染めの鉄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
	1	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、(血染めの鉄の刃の段階-1) 回このダイスを再使用 (最大 2)
	2	チヨッキン！ 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 ごとに血染めの鉄の刃 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
	3	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 ごとに血染めの鉄の刃 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>2d8+2：的中時、次の R に出血 1 を付与 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 与えたダメージの 20%だけ HP を回復（最大 20） 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 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 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 敵討伐時：血餐 30 を得る 2d8：的中時、次の R に出血 2 を付与 2d9：的中時、次の R に出血 2 を付与 2d10：的中時、次の R に出血 2 を付与 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る（最大 30）、対象の出血を出血・渴きへ[血蓮変換]</p>
固有	<p>[血染めの鉄の刃] 最大 10 パフ -血染めの鉄の刃 I - R 開始時、ダメージ量增加 1、HP 回復量增加 2 と脆弱 1 を得る 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] 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。 -血染めの鉄の刃 II - R 開始時、ダメージ量增加 2、HP 回復量增加 3、脆弱 1 を得る 特殊スキルに使用される -血染めの鉄の刃 III - R 開始時、ダメージ量增加 3、HP 回復量增加 5、脆弱 2 を得る 特殊スキルに使用される</p> <p>[裁縫対象]最大 1 デバフ 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>[血に染まったく手] 最大 10 バフ</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-血に染まったく手 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。血に染まったく手が 10 以上なら、血に染まったく手 II に変換される。20 以上なら、血に染まったく手 III に変換される。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-血に染まったく手 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>-血に染まったく手 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	色欲 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：色欲 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… 贯通：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… 贯通：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 贯通：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。</p> <p>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>

## 「ジア家家主候補の人格」

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。クリティカル的中時、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：クリティカル的中時、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。クリティカル的中時、脆弱 1 を付与

	<p>1d25：的中時、破裂 2 を付与。クリティカル的中時、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>

## 「東部親指力ボ IIII 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
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	
1 戦術	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	
1	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 三連撃-【爆】 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 4） マッチ敗北時：弾丸を 1 減少 2d9：的中時、振動 2 を付与 2d9：的中時、弾丸を 1 消費し振動 2 と火傷 2 を付与 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
3	爆碎斬 斬撃：暴食 対象の火傷と振動の合計 6 ごとにスキル威力+1（最大 3） マッチ敗北時：SAN を 15 減少 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 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] 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
4	快刀亂麻 斬撃：憤怒 自分の弾丸が猛虎標弾なら超絶猛虎殺撃乱斬に変更 攻撃後：[再装填]（戦闘中 1 回のみ発動） 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 超絶猛虎殺撃乱斬 斬撃：憤怒 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） 攻撃後：[再装填-残弾維持]（戦闘中 1 回のみ発動） マッチ敗北時：弾丸を 3 減少 4d4：破壊不能ダイス。弾丸を 1 消費。 このダイスで弾丸を消費したなら、的中時、火傷 4 を付与 4d4：破壊不能ダイス。弾丸を 1 消費。 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>4d5：破壊不能ダイス。弾丸を 1 消費。 このダイスで弾丸を消費したなら、的中時、振動 4 を付与</p> <p>4d5：破壊不能ダイス。弾丸を 1 消費。 このダイスで弾丸を消費したなら、的中時、振動 6 を付与</p> <p>4d5：破壊不能ダイス。弾丸を 1 消費。 破壊されずに的中時、振動-灼熱へ[振幅変換]</p> <p>4d6：破壊不能ダイス。弾丸を 1 消費。 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>
[剛気]	<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>
[剛気-心]	<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：マッチ勝利の的中時、次の R に出血 2 を付与 5d3：マッチ勝利の的中時、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>

## 「〇〇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）。渴きがある場合は全て消費し、消費した渴きの数 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、渴き 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：渴き 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、渴きがあるなら最後のダイスのダメージ量+4 2d8+3：的中時、渴きがあるなら最後のダイスのダメージ量+2 2d8+3：的中時、渴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	二日酔いの解消 防御：怠惰 使用時：自分の振動の数だけバリアを得る 8d2 8d2
	1	待て！ 斬撃：憤怒 このスキルが捨てられると振動 5 を得る 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 2d10：的中時、自分の振動の数だけ SAN を回復（最大 10）
	2	マージン 回避：怠惰 このスキルが捨てられるとパワー2 と振動 4 を得る 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 7d2：回避成功時、振動 2 を付与 8d2：回避成功時、振動 2 を付与
	3	引き裂く 打撃：色欲 このスキルが捨てられるとダメージ量増加 2 を得る 使用時：ランダムなスキルを 1 つ捨てる。後方の味方 1 名にダメージ量増加 2 を付与 3d6：的中時、振動 2 を付与 3d7：的中時、振動 2 を付与 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
	4	思い切った判断 打撃：怠惰

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  
4d4+1：的中時、振動 4 を付与  
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  
7d3：的中時、[振動爆発]を 3 回発動し、振動を 3 消費

## 「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

	29-4d7 : 銃撃。的中時、弾丸を 1 消費し貫通脆弱 2 を付与。クリティカル的中時、次の R に貫通脆弱 2 を付与
4	<p>人生の終止符 貫通：傲慢</p> <p>使用時：呼吸 8 を得る</p> <p>マッチ勝利時：呼吸 2 を得て、呼吸-終止符へと[深吸変換]</p> <p>攻撃後：弾丸が無いならこのスキルを捨てる</p> <p>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）</p> <p>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）</p> <p>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：怠情 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

### 魑魅魍魎：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：の中時、この R に脆弱 3 を付与</p> <p>5d2+2：の中時、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：の中時、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：の中時、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：ガチヨウ

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：の中時、振動 2 を得る</p> <p>3d4：の中時、振動 2 を得る</p> <p>4d4：の中時、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：の中時、互いに[振動爆発]。振動を 3 消費</p>

**ZAYIN****懺悔：たつた一つの罪と何百もの善**

No.3 150 欠片

必要資源：怠惰 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：怠惰 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：怠惰 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 豪鬱 x1

E.G.O パッシブ		名称	豪鬱感
		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：豪鬱 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：豪鬱 [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 意志 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	[影響] 5R 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：怠惰 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的中時、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：怠惰 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：色欲 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	沈黙と恐慌によるダメージが半減する
ス キ ル	覚 醒	打撃：傲慢 広域：対象 3 体 戦闘開始時：全てのキャラクターの SAN が半減（最大 30） 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） 1d30
	侵 蝕	打撃：傲慢 広域：対象 3 体 [敵味方識別不可] 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 25-2d10：的中時、この R に傲慢脆弱 5 を付与

## 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	貫通：嫉妬 使用時：次の R にて SAN が最も低い味方 2 名の SAN を 10 回復 5d3：的中時、次の R にて HP が低い味方 2 名の HP を 8 回復
	侵 蝕	打撃：嫉妬 [敵味方識別不可] 使用時：次の R にて SAN が最も低い味方 1 名の SAN を 2 減少 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

## ZAYIN 赤く染まつた羽：鶴の恩返し

No.11 50欠片

必要資源：憤怒 x3 意情 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的中時、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 意鬱 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、奇数なら虚弱 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、奇数なら虚弱 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：クリティカル的中時、次の R に脆弱 3 を付与</p> <p>3d4：クリティカル的中時、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 パフ</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：のち中時、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：のち中時、次の R に出血 5 を付与</p>

**TETH****後悔：捨てられた殺人鬼**

No.15 75欠片

必要資源：憤怒 x3 傲慢 x2

E.G.O パッシブ	名称 発動条件 効果	縛られた怒り なし 速度ダイスが <sup>a</sup> 1d4 に変更。打撃スキル威力+2
覚 醒	打撃：憤怒 攻撃前：自分に付与されたデバフをランダムに 1 つ除去 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	
ス キ ル	<p><b>[同化]</b></p> <p>1：暴力性 打撃：憤怒 8d2：的中時、振動 5 を付与</p> <p>2 縛られた怒り 防御：傲慢 使用時：沈潜 3 を得て、次の R にパワー-3 を得る 10d1 10d1 10d1</p> <p>3：金属の響き 打撃：憂鬱 2d11：的中時、[振動爆発] 2d11：的中時、[振動爆発] 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。 打撃：憤怒 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 9d2 9d2 10d2：マッチ勝利の的中時、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 生贊の儀式
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	打撃：憤怒 対象の HP が 25%未満ならダメージ量+8 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
	侵 蝕	打撃：憤怒 [敵味方識別不可] 対象の HP が 25%未満ならダメージ量+8 28-1d15：敵討伐失敗時、次の R に出血 10 とパワー3を得る

## TETH 火柱：無数の生贊

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	打撃：憤怒 攻撃前：両隣の味方の火傷を最大 10 まで吸収 攻撃後：自分に[葬炎] 30-2d14：的中時、自分の火傷の数だけ火傷付与
	侵 蝕	打撃：憤怒 [敵味方識別不可] 攻撃前：両隣の味方の火傷を最大 10 まで吸収 攻撃後：自分に[葬炎]、両隣の味方に火傷 8 を付与 2d10：的中時、対象の両隣の敵に火傷 10 を付与 3d7：的中時、[葬炎]

## TETH 一生シチュー：バジリス-プク

No.18 75欠片

必要資源：色欲 x5

E.G.O パッシブ	名称	暴食のるつぼ
	発動条件	なし
	効果	火傷状態の敵討伐時に色欲資源 2 を得る
ス キ ル	覚 醒	打撃：色欲 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） $8d3$ ：的中時、火傷 6 を付与
	侵 蝕	打撃：色欲 [敵味方識別不可] HP が最も高い対象を攻撃 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） $22-1d10$ ：的中時、[葬炎]

## TETH 超美味！：タッキー-マン

No.19 75欠片

必要資源：憤怒 x4

E.G.O パッシブ	名称	調理の時間だヨ！！
	発動条件	なし
	効果	R 開始時、HP 回復量増加 3 を得る
ス キ ル	覚 醒	打撃：色欲 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 $10d3$
	侵 蝕	打撃：色欲 [敵味方識別不可] $29-3d5$ ：的中時、対象に与えた HP ダメージ量だけ自分の HP を回復

**TETH****赤眼：母なる蜘蛛**

No.20 75 欠片

必要資源：色欲 x2 暴食 x2

E.G.O パッケージ	名称	蜘蛛の糸
	発動条件	自分がクイック状態
	効果	マッチ勝利時、対象に次の R に束縛 1 を付与

ス キ ル	覚 醒	[同化]
		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
		2：糸を絡めて 貫通：色欲 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
		3：操り糸 打撃：憤怒 使用時：このスキルのダイス全てを未行動のランダムな味方 1人の戦術スキルの最後に追加。選択された味方がクイックを得ているなら自分の HP を 20%回復 3d7 3d7 4d7
		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
侵 蝕		斬撃：色欲 [敵味方識別不可]
		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

## 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：笑うチエシャ猫

No.23 75欠片

必要資源：憤怒 x1 快情 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>	
	侵蝕	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	
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：怠情 x2 暴食 x1 夔鬱 x1

E.G.O パッシブ		名称	ドルハルパン
		発動条件	なし
		効果	R開始時、怠情保護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、自分に怠情保護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を付与し自分に怠情保護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 夢鬱 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 たつき：妖精紳士

No.27 75欠片

必要資源：色欲 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 3d5~6：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の的中時、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 メインターイゲットの 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] メインターイゲットの 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：色欲 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：怠惰 x3 夢鬱 x3

E.G.O パッシブ	名称	碎け散った昨日
	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：夢鬱 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：夢鬱 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：夢鬱 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：夢鬱 使用時：充電 3 を得る 使用後：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：夢鬱 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	打撃：憂鬱 広域：対象 2 体 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 15d2：的中時、火傷 8 を付与
	侵 蝕	打撃：憂鬱 広域：対象 2 体 [敵味方識別不可] 攻撃前：メインターゲットの HP が最大ならスキル威力+6 28-1d17：的中時、互いに火傷 10 と脆弱 2 を付与

## TETH 彼方の欠片：宇宙の欠片

No.33 75欠片

必要資源：色欲 x1 慢惰 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	打撃：傲慢 このスキルはダイスのダメージを与えない 3d4：的中時、対象に 10 の SAN ダメージを与える 3d4：的中時、対象に 5 の SAN ダメージを与える 3d4：的中時、対象に 3 の SAN ダメージを与える
	侵 蝕	貫通：傲慢 広域：対象 3 体 [敵味方識別不可] 27-1d16：的中時、対象に 15 の SAN ダメージを与える

**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：クリティカル的中時、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。クリティカル的中時、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：の的中時、次のRに恐慌2を付与 5d3：の的中時、次のRに恐慌2を付与 2d10：の的中時、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：の的中時、次のRに恐慌3を付与 23-1d18：の的中時、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：の的中時、[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：の的中時、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：の的中時、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：の的中時、次のRに憤怒保護2を得て麻痺4を付与

**TETH****呪いの釘：痛がるテディ**

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 怨情 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	【影響】 2R 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	【影響】 3R 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 意情x1

E.G.O パッシブ		名称	歩み
		発動条件	なし
		効果	
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 カボ-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	
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 意情 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 最大値の中時、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：怠惰 x2 妄鬱 x1 傲慢 x2 嫉妬 x2

E.G.O パッシブ		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	打撃：怠惰 広域：対象 3 体 攻撃前：最大共鳴数+2 だけ自分の振動が増加（最大 8） 該当共鳴が怠惰共鳴なら自分の振動を振動-ネジ巻きへ[振幅変換] 2d10：的中時、振動 8 を付与 2d10：的中時、[振動爆発]。振動を 1 消費。次の R に怠惰脆弱 3 を付与	
	侵蝕	打撃：怠惰 広域：対象 3 体 [敵味方識別不可] 攻撃前：最大共鳴数+4 だけ自分の振動が増加（最大 8） 該当共鳴が怠惰共鳴なら自分の振動を振動-ネジ巻きへ[振幅変換] 29-4d5：的中時、振動 8 を付与 29-4d5：的中時、[振動爆発]。振動を 1 消費。次の R に怠惰脆弱 3 を付与	

## HE

### 瓦礫：石像のマリア

No.47 125 欠片 必要資源：怠惰 x5 妄鬱 x1

E.G.O パッシブ		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	打撃：怠惰 使用時：偶数 R なら全ての味方に次の R に束縛 1 を付与 奇数 R なら自分が次の R に脆弱 3、パワー 5 を得る 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]	
	侵蝕	打撃：怠惰 [敵味方識別不可] 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 奇数 R なら全ての味方に次の R に保護 5、虚弱 3 を付与 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]	

**HE****狐雨：さすらいの狐**

No.48 125 欠片

必要資源：怠惰 x2 暴食 x1 豪鬱 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：怠惰 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：怠惰 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：怠惰 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：の的中時、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：の的中時、[振動爆発]。振動を 1 消費
	侵 蝕	打撃：怠惰 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：の的中時、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：の的中時、[振動爆発]。振動を 1 消費 28-1d25：の的中時、[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 変態 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	打撃：怠惰 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 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
	侵 蝕	打撃：怠惰 [敵味方識別不可] 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 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

**HE****執行：天の執行官の補佐**

No.51 125 欠片 必要資源：怠情 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	打撃：怠情 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 7d4：的中時、HP が最も低い味方 3 名にバリア 30 を付与
	侵 蝕	打撃：怠情 [敵味方識別不可] 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 33-1d28：的中時、[振動爆発]。対象へ固定 SAN ダメージ 20 を与える

**HE****ヘディク：煙造人間**

No.52 125 欠片 必要資源：憤怒 x3 意情 x1 傲慢 x2

E.G.O パッシブ	名称	頭痛
	発動条件	自分の煙の数が 4 以上
	効果	煙状態の時、受けるダメージ量-2
ス キ ル	覚 醒	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
	侵 蝕	<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

E.G.O パッシブ	名称	お誕生日じゃない日の歌
	発動条件	なし
	効果	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
ス キ ル	覚 醒	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
	侵 蝕	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 を所持しているなら次の R に 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] 3d-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	[影響] 3R 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 妄鬱 x4

E.G.O パッシュブ	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	<p>斬撃：暴食</p> <p>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</p> <p>3d5：破壊不能ダイス。的中時、破裂 2 を付与</p> <p>3d5：破壊不能ダイス。的中時、破裂 2 を付与</p> <p>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</p>
	侵 蝕	<p>斬撃：暴食 広域：対象 3 体</p> <p>[敵味方識別不可]</p> <p>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</p> <p>24-2d7：的中時、[破裂爆発]。破裂を 2 消費</p> <p>24-2d7：的中時、[破裂爆発]。破裂を 2 消費</p>

**HE****ホリデイ：サンドルフ**

No.57 125 欠片

必要資源：色欲 x2 怨情 x1 妄鬱 x3

E.G.O パッシュブ	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	<p>打撃：暴食 広域：対象 4 体</p> <p>攻撃後：全ての味方の SAN を 20 回復</p> <p>1d11+20：的中時、[振動爆発]</p>
	侵 蝕	<p>打撃：暴食</p> <p>[敵味方識別不可]</p> <p>攻撃前：全ての味方がパワー 2 か脆弱 2 をランダムに得る</p> <p>34-1d15：的中時、[振動爆発]。全ての味方が次の R に憤怒保護 5 を得る</p>

## HE 沸き立つ腐食：歩く真珠

No.58 125欠片 必要資源：暴食x5 妾鬱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	打撃：暴食 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
	侵蝕	打撃：暴食 [敵味方識別不可] 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 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。

## HE 厳肅な哀悼：死んだ蝶たちの葬儀

No.59 125欠片 必要資源：色欲x1 怨情x2 妾鬱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	打撃：妾鬱 広域：対象3体 [広域乱射] 攻撃後：的中したダイスの数x2だけSANを回復 $8d2$ ：過半数の的中、生きた蝶1を付与。未半数の的中、死んだ蝶1を付与 $8d2$ ：過半数の的中、生きた蝶1を付与。未半数の的中、死んだ蝶1を付与 $6d2+3$ ：過半数の的中時は生きた蝶1を、未半数の的中時は死んだ蝶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）
	侵蝕	[影響] 3R 1R：沈潜状態のキャラクターのマッチ威力-3 2R：沈潜状態のキャラクターのスキル威力-3 3R：沈潜状態のキャラクターの行動回数1減少

## HE

## 視線：シャーデンフロイデ

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>
	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>

## 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 豪鬱 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	[同化]	1：巻き締める 打撃：豪鬱 使用時：充電 4 を得る 3d8
	2：電気注入 貫通：豪鬱 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	
	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	
	4：超高圧電気放出 斬撃：豪鬱 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]	
	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]	

**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 パッシブ	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	<p>斬撃：傲慢 広域：対象 2 体</p> <p>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</p> <p>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</p> <p>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）</p>
	侵 蝕	<p>斬撃：傲慢 広域：対象 2 体</p> <p>[敵味方識別不可]</p> <p>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</p> <p>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</p> <p>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）</p>

**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 パッシブ	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	<p>斬撃：傲慢</p> <p>攻撃前：最大共鳴数だけ呼吸を得る</p> <p>対象討伐時：呼吸 8 を得る</p> <p>3d9</p> <p>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）</p>
	侵 蝕	<p>斬撃：傲慢</p> <p>[敵味方識別不可]</p> <p>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）</p> <p>24-2d10</p> <p>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）</p>

**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	[影響] 1R 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
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：最大共鳴数だけ弾丸・魔弾を得る（最大4） 攻撃後：メインターゲットが死亡した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	
スキル		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：最大共鳴数だけ弾丸・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 妾鬱 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	打撃：嫉妬 広域：対象 4 体 使用時：没伏 5 を得る 4d5+5：的中時、対象の沈潜を沈潜-悲劇へと [沈思変換]	
	侵 蝕	打撃：嫉妬 広域：対象 4 体 [敵味方識別不可] 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 30-1d25：的中時、[沈潜殺到]	
固 有	[没伏] 最大 10 中立バフ 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		

**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 夢鬱 x2

E.G.O パッシュブ	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
	侵 蝕	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
	[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：搖るぎない一撃 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
		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	灼熱遊戲
		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
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）	
スキル		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、HP ダメージを 10 与える</p> <p>使用時：対象の HP が最大値の 50%以上なら、HP ダメージを 15 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 意情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 意情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 このスキルを使用する間は HP が 1 未満にならない 対象の出血 10 ごとにスキル d 値+1（最大 2） 血餐 100 ごとにマッチ威力+1 3d9：破壊不能ダイス。血餐 10 につき、ダメージ量+1（最大 9） 3d9：破壊不能ダイス。血餐 10 につき、ダメージ量+1（最大 9） 3d9：破壊不能ダイス。血餐 10 につき、ダメージ量+1（最大 9） 3d9：破壊不能ダイス。血餐 10 につき、ダメージ量+1（最大 9）。マッチ勝利の時、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 [敵味方識別不可] このスキルを使用する間は HP が 1 未満にならない 対象の出血 10 ごとに d 数-1（最大 2） 血餐 100 消費しマッチ威力+1 マッチ敗北時：スキル威力-25 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） 30-2d10：破壊不能ダイス。マッチ勝利の時、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 R 終了時、渴望する薔薇の数だけ出血を発動 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、最も少ない大罪資源を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	軽蔑の視線	<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>
	軽蔑の視線	<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 意情 x4 傲慢 x3 豪華 x2

E.G.O パッシブ	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	<p>貫通：怠惰</p> <p>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</p> <p>2d9+1：の的中時、[振動爆発]。振動を 1 消費</p> <p>2d11+1：の的中時、[振動爆発]。振動を 1 消費</p> <p>2d12+1：の的中時、[振動爆癶]。振動を 1 消費</p>
	侵蝕	<p>貫通：怠惰 広域：対象 7 体</p> <p>[敵味方識別不可]</p> <p>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</p> <p>47-3d10：の的中時、[振動爆癶]を 10 回発動し、振動 5 を消費</p>

## WAW

### ホーネット：女王蜂

No.78 250 欠片

必要資源：怠情 x7 傲慢 x3

E.G.O パッシブ	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	<p>貫通：怠情</p> <p>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）</p> <p>38-7d5：の的中時、出血 10 と脆弱 3 を付与</p>
	侵蝕	<p>貫通：怠情</p> <p>[敵味方識別不可]</p> <p>攻撃前：自分の HP が 25% 以下なら、スキル威力 +15。</p> <p>攻撃後：死亡する</p> <p>38-3d10：の的中時、内臓崩壊 1 を付与</p>

## 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 意情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：怠惰 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：怠惰 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>3d4+16：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、数值 3 ごとにマッチ威力+1。R 終了時、数值が 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R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。 再使用的中時、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 数值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	<p>斬撃：暴食</p> <p>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</p> <p>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）</p>
	侵 蝕	<p>斬撃：暴食</p> <p>[敵味方識別不可]</p> <p>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</p> <p>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）</p>

**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	<p>斬撃：憂鬱</p> <p>攻撃前：呼吸 8 を得る</p> <p>攻撃後：呼吸が消費されたなら呼吸 10 を得る</p> <p>33-1d17：クリティカルダメージ量+4</p>
	侵 蝕	<p>斬撃：憂鬱</p> <p>[敵味方識別不可]</p> <p>攻撃前：呼吸 8 を得る</p> <p>攻撃後：呼吸が消費されたなら味方全員が呼吸 5 を得る</p> <p>1d19+9：クリティカルダメージ量+8</p>

**WAW****拘束：縛られた王**

No.83 250 欠片

必要資源：憤怒 x1 色欲 x1 意情 x4 夢鬱 x4

E.G.O パッシブ	名称	盛大な歓待
	発動条件	なし
	効果	敵討伐時、夢鬱資源 1 とランダムな大罪資源 3 を獲得

ス キ ル	覚醒	打撃：夢鬱 広域：対象 8 体 戦闘開始時：敵が受ける振動爆発ダメージ量+5 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]
	侵蝕	打撃：夢鬱 広域：対象 8 体 [敵味方識別不可] 戦闘開始時：敵が受ける振動爆発ダメージ量+5 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]

**WAW****雪原：冬の日の亡靈**

No.84 250 欠片

必要資源：色欲 x2 夢鬱 x5 嫉妬 x1

E.G.O パッシブ	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	斬撃：夢鬱 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 マッチ勝利時：対象が混乱状態なら広域指定人数+5 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）
	侵蝕	斬撃：夢鬱 [敵味方識別不可] 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 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 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 40-3d12：的中時、恐慌 3 を付与（戦闘中永続）

**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 豪鬱 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：豪鬱 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：豪鬱 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に恐慌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	[疼痛]	最大1 デバフ
有		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 × 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 × 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：夢貪る濁流**

No.89 250 欠片 必要資源：憤怒 x2 妾鬱 x3 傲慢 x3 嫉妬 x3

E.G.O パッシブ	名称	夢を貪る
	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 妒鬱 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	[影響] 3R	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：何もない

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 意情 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	
	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ごとに 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	[同化]	<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：おぞましい悲鳴 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：吸收 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 煙漫：墮落したアムルダード

No.96 500 欠片 必要資源：憤怒 x5 暴食 x7 変態 x5

E.G.O パッショ		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	[影響] 3R 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-ポ：静かなオーケストラ

No.98 500 欠片

必要資源：色欲 x2 慎意 x4 暴食 x2 妄鬱 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：妄鬱 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：妄鬱 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
覚醒		貫通：傲慢 攻撃前：全てのキャラクターに[沈潜殺到] 3d12：的中時、沈潜10を付与 3d12：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]
スキル 侵蝕		[同化] 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 贯通：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	<b>[影響] 3R</b> 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	<b>[影響] 2R</b> 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

「決闘宣布-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 獲得量增加	[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）
大罪威力增加	[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 量增加	[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）
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。クリティカル的中時、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	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 回発動。 R 終了時、数値が 1 減少（最大 99）
呼吸-銛捌き	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 × 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	攻撃的中時、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、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 × 1.5 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 回までこの効果が発動（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	銃撃ダイスで攻撃的中時、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	銃撃ダイスで攻撃的中時、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、  
そのルール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・重畠（特殊要素を合算）に変換する。振動・重畠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。
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

# 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
ボルトット工房の 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
物理干渉保護フィールド	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
	対象に沈黙があるなら、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	
鉤	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
	最大値の命中時、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	色欲 x2 共鳴	10LP
	出血状態の敵に攻撃的中時、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的中時、「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	
ギャンブラー	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 アンプル	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	
囮い	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的中時、「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	

莊厳	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・ケイツク 1 を得る	
手掛けり繋ぎ	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	
爆熱	憤怒 x2 共鳴	35LP
	攻撃的中時、固定ダメージ 2 を与える。対象の火傷が 8 以上ならマッチ威力+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。未半数的中の場合、代わりにダメージ量減少 3 を得る	
燃え盛る勇気	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
	クリティカル的中時、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	
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	
破壊	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：怠情資源獲得量+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
	攻撃的中時、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 にダメージ量增加 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 とダメージ量增加 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 とダメージ量增加 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 夢鬱 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、対象の火傷一回発動	

沈水	憂鬱 x2 共鳴	40LP
	マッチ勝利時、対象の沈潜一回発動	
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
	北部ヂ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
	南部ディエ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)	
緊急アンプル投薬	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 次元式サークルモーター	憂鬱 x3 嫉妬 x3 保有 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	100LP
	憤怒 x3 共鳴 メリニア工房所属人格のみ発動。互いに火傷を付与する効果の火傷付与量+2。弾丸が無い時銃撃を撤廃する	
斑強化刺青	嫉妬 x3 共鳴 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）	100LP
	怠惰 x3 共鳴 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 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	100LP
	傲慢 x3 共鳴 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  マッチロック工房所属人格のみ発動。自分の弾丸を弾丸-火繩に[弾倉変換]  サポートパッシブ「一撃」の効果を「E.G.O 以外の単ダイスキルの d 値が 1 増加し、ダメージ量+3」に変更	100LP
	憤怒 x3 嫉妬 x3 傲慢 x3 保有  ロボトミーコーポ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  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-」	100LP
	怠惰 x2 嫉妬 x2 夢鬱 x2 保有  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  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	100LP

適血の彩色	色欲 x5 惰惰 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。クリティカル的中時、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。 クリティカル的中時、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]。振動絡縛時、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 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）	100LP
	傲慢 x5 保有 第四銀所属人格のみ発動。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）	
紅色に輝く	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。	
空式螺子	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 にて貫通威力增加 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 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）	100LP
	怠惰 x3 憂鬱 x3 保有 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	
スパナ稼働	色欲 x2 嫉妬 x2 憂鬱 x2 保有 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、死亡したりンバス・カンパニー所属人格の数だけダメージ量増加（最大 4）	100LP
高危険作戦		

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		
惰性	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	
壊し碎く打撃	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 に憤怒威力增加 1 を得る（最大 1）。マッチ勝利時、残ったダメイクスの数 x2 だけ火傷を付与	

血の霧	<p>なし</p> <p>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）</p>	1000LP
連成振動	<p>なし</p> <p>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縛時に脆弱 1 を付与</p>	1000LP
恍惚鏡	<p>なし</p> <p>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</p>	1000LP
黒い楽譜	<p>なし</p> <p>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</p>	1000LP

福袋	<p>なし</p> <p>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 に傲慢威力增加 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</p>	1000LP
第 1 種永久機関	<p>なし</p> <p>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威力 +1。嫉妬スキルで充電消費時、次の R に嫉妬威力增加 1 を得る（最大 1）。自己共振回路基盤 1 を得る</p>	1000LP

## 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	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 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	50 欠片
立ち向かう	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 混乱効果：行動不能。混乱終了時、次のRに虚弱5を得る	50 欠片
自暴自棄	士気低下効果：R開始時、出血2とパワー1を得る 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	50 欠片
報復	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） 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	50 欠片
逆恨み	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） 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	50 欠片
邸宅の木靈	士気低下効果：マッチ威力-1 混乱効果：マッチ威力-2。全ての耐性が脆弱になる	50 欠片
朴刀	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 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	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。虛弱 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 だけマツチ威力増加を得る（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
吸血の渇望	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的中時、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的中時、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 3 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

真っ直ぐ立てる意志	常時発動：使用する攻撃スキルが対象の抵抗属性ならダメージ量+2 士気低下効果：スキル使用時、1d3 を振りランダムな攻撃属性へと変更 混乱効果：全ての耐性が脆弱になる。スキル使用時、1d3 を振りランダムな攻撃属性へと変更	1000 欠片
分別できる理性	常時発動：獲得する自我の欠片が 25% 増加（最大 20） 士気低下効果：戦術選択ダイスロールが 1b4 に固定。自分以外の味方が 1 名以上生存しているなら、敵からターゲットに指定されなくなる 混乱効果：全ての耐性が脆弱になる。戦術選択ダイスロールが 1b4 に固定。自分以外の味方が 1 名以上生存しているなら、敵からターゲットに指定されなくなる	1000 欠片

# 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 R 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）	

来る日が為の 訓練	憂鬱 x4 保有  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）	50 次片
	憤怒 x3 共鳴  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）	
本能	怠惰 x3 共鳴  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）	500 次片
	愛着 x5 保有  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）	
洞察	嫉妬 x5 保有  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）	500 次片
	傲慢 x5 保有  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）	
愛着	傲慢 x5 保有  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）	500 次片
	抑圧	



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るのです。

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るべきか、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考える事柄については、答えなくとも構いません。

## **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を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ブ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良いでしょう。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かでしょうか、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の死亡を意味する場合がほとんどです。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、マトモに武器も握っていないのに、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、十分な金が手に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、これを運用する際の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、パッシュスキル、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つ以上になってしまっても構いません。

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。

- ・冒涜的な力 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	冒流的な力
	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. 姥舞禾翠 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1月12日 新版第二版

