

キャラクター名
夜先輩

プレイヤー名

ポジション	オートマトン	享年	
メインクラス	レクイエム	暗示	人形
サブクラス	レクイエム	寵愛点	126

初期配置	花園
最大行動値	13

記憶のカケラ	内容
74:ゲーム	
14:呪い	
笑顔	
海	
45:手術台	
謝罪	

能力値	クラス	修正	合計
武装	4	1	5
変異	0	3	3
改造	0	2	2

未練			
対象	種類	狂気点	発狂時ペナルティ
たからもの	依存	3 ①②③④⑤	パーツとして所持。破壊で狂気点+1
軽音部員その3	嫌悪	3 ①②③④⑤	
ヒトカラマン	独占	2 ①②③④⑤	
プロA+	憧憬	2 ①②③④⑤	
小生先輩	独占	2 ①②③④⑤	
ロマニ	恋心	3 ①②③④⑤	

マニューバ							
タイプ	損傷	名前	使用	タイミング	コスト	射程	効果
ポジション		無茶		オート	参照	自身	行動判定・攻撃判定・切断判定のダイスを振り直す。基本パーツ1つ損傷
ポジション		加速する狂気		オート			発狂中攻撃判定出目+1
ポジション		失敗作		オート		自身	攻撃・切断判定出目+1。ターン・戦闘終了時に任意のパーツ損傷
ポジション		背徳の悦び		ダメージ	0	自身	使用済みのラピッド ジャッジ ダメージを再使用可能にする
メインクラス		魔弾		オート	なし	自身	射撃攻撃の最大射程+1
メインクラス		銃神		オート	なし	自身	射撃攻撃の出目+1
サブクラス		子守唄		オート	なし	自身	射撃攻撃の出目-1、コスト-1
頭		カンフー		オート	なし	自身	最大行動値+1
頭		のうみそ		オート			2
頭		めだま		オート			1
頭		あご		アクション	2	0	肉弾攻撃 1
頭		スコープ		ジャッジ	0	自身	支援2。射撃・砲撃攻撃のみ使用可
頭		よぶんなあたま		オート		自身	最大行動値+2
腕		狙撃ライフル		アクション	2	2~3	射撃攻撃1、攻撃判定出目+1
腕		ショットガン		アクション	2	0~1	射撃攻撃1+爆発、攻撃判定出目+1
腕		アンデッドガン		アクション	3	1~2	射撃攻撃1+爆発+全体攻撃
腕		こぶし		アクション	2	0	肉弾攻撃 1
腕		うで		ジャッジ	1	0	支援 1
腕		かた		アクション	4	自身	移動 1
腕		よぶんなめ		ジャッジ	1	0~1	支援2
腕		対戦車ライフル		アクション	4	1~3	射撃攻撃5
胴		しんぞう		オート		自身	最大行動値1
胴		スチールボーン		ダメージ	1	自身	防御1+切断無効
胴		せぼね		アクション	1	自身	次カウントで使うマニューバ1つのコスト-1
胴		はらわた		オート			
胴		はらわた		オート			
胴		手鏡		オート			あ、容姿は極端に変わってないんだねえ。もっとも、変わってないのは容姿だけなんだけど