キャラクター名

あやね

プレイヤー名

ポジション	コート	**享年**	9
メインクラス	レクイエム	**暗示**	罪人
サブクラス	ステーシー	**寵愛点**	14

初期配置	花園
最大行動値	10

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

記憶のカケラ	内容
死去	目の前で誰かが死んだ
人形	人形が目の前で壊れた
双子	だれかともにいたはずだ

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
ホムラ	信頼	3	①②③④⑤	
カナタ	恋心	3	①②③④⑤	
モウル	憧憬	3	①②③④⑤	
		3	①②③④⑤	
		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		抑制		オート		自身	あなたが狂気判定で失敗した際(大失敗は含まない)、その結果を成功に変えてよい。
メインクラス		銃神		オート		自身	射撃に常に+1
メインクラス		最高の戦友		オート	1	自身	損傷中の「白兵攻撃」か「射撃攻撃」の効果を持つパーツ1つを損傷前に戻してよい。
サブクラス		死人の流儀		ジャッジ		0〜1	コストの代わりに、あなたは任意の基本パーツを1つ損傷する。支援2か妨害2
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		小さなアンデット		オート			戦後、任意の未練1つを選んで狂気点を1点減らす。
頭		スコープ		ジャッジ	0	自身	支援2　射撃・砲弾のみ
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		大型拳銃		アクション	2	0〜1	射撃攻撃1
腕		対戦車ライフル		アクション	4	1〜3	射撃攻撃5
胴		せぼね		アクション	1	自身	次カウントで使うアクション 1 つのコスト-1
胴		はらわた		オート			
胴		はらわた		オート			
胴		ジャンクパーツ		オート		自身	戦後、Pが無事なら基本P全快
胴		しんぞう		オート		自身	最大行動値+1
胴		棺桶		ダメージ	2	自身	防御2。このPが戦後無事なら損傷してるPを2つ直す
胴		守り刀		オート			
脚		ほね		アクション	3	自身	移動 1
脚		ほね		アクション	3	自身	移動 1
脚		あし		ジャッジ	1	0	妨害 1