キャラクター名

アン・ライアック

プレイヤー名

ポジション	コート	**享年**	
メインクラス	レクイエム	**暗示**	陥穽
サブクラス	サイケデリック	**寵愛点**	28

初期配置	煉獄
最大行動値	13

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

記憶のカケラ	内容
物語	
うそ	
幸福の時	

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
SRMM	嫌悪	3	①②③④⑤	
ENDR	憧憬	3	①②③④⑤	
YSK	信頼	3	①②③④⑤	
RFER	信頼	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
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
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
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			
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
ポジション		作戦		オート			バトルパート開始時、味方ドール1体を奈落以外に配置してよい
ポジション		抑制		オート			狂気判定で失敗した際、その結果を成功に変えてもよい。 その後任意の基本パーツ1つ損傷
メインクラス		子守唄		オート			射撃攻撃の攻撃判定出目-1、コスト-1
メインクラス		銃神		オート			射撃攻撃の出目+1
サブクラス		盤上の駒		アクション	2	0~1	完全解体でも使用可能　移動1、移動させた対象の現在行動値-2
頭		カンフー		アクション			1
腕		捕縛銃		アクション	3	1	射撃1+転倒　命中時、対象の移動マニューバの消費行動値+2
頭		アドレナリン		オート			1
胴		エナジーチューブ		オート			2　装備箇所にダメージを受けた場合、任意の基本パーツを追加で損傷
メインクラス		運命歪曲		ジャッジ	効果	0〜3	自分を対象とした攻撃判定のみに使用可　判定の結果に関わらず判定は失敗となる　コストとして任意の未練に1点加える