キャラクター名

ベルサリナ

プレイヤー名

ポジション	ソロリティ	**享年**	15
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**	16

初期配置	花園
最大行動値	10

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

記憶のカケラ	内容
故郷	
嫉妬	
感謝	
ネクロマンサー	
地の宴	

未練

対象	種類	狂気点		発狂時ペナルティ
たからもの【バスケット】	依存	3	①②③④⑤	パーツとして所持。破壊で狂気点+1
ルシフ	憧憬	3	①②③④⑤	
ジャスミン	依存	3	①②③④⑤	
たからもの【アクセサリー】	依存	3	①②③④⑤	
		3	①②③④⑤	
		2	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			
頭		めだま		オート			
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	
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		内緒話		オート		自身	バトルパート開始時と終了時、任意の姉妹1体を自由に選び、互いに対話判定を行ってもよい
メインクラス		銃神		オート		自身	射撃攻撃マニューバの攻撃判定において、出目+1してもよい
メインクラス		魔弾		オート		自身	バトルパートで射撃攻撃マニューバの最大射程を+1してもよい。
サブクラス		銃型		ジャッジ	2	0-1	妨害2.その後、同対象に射撃攻撃1を行ってよい。
腕		狙撃ライフル		オート		2-3	射撃攻撃1、攻撃判定の出目+1
腕		ショットガン		ダメージ	1	0-1	射撃攻撃1+爆発、攻撃判定の出目+1
腕		対戦車ライフル		ダメージ		1-3	射撃攻撃5
頭		カンフー		オート		自身	最大行動値+1
頭		ボイスエフェクト		ジャッジ	1	0-1	対象の姉妹1体と互いに対話判定を行ってよい
胴		バスケット		オート			