

キャラクター名  
わかば

プレイヤー名

ポジション	ソロリティ	享年	13
メインクラス	ステーシー	暗示	渴望
サブクラス	レクイエム	寵愛点	0

初期配置	煉獄
最大行動値	32

記憶のカケラ	内容
一人ぼっち	
鎖	
故郷	
手術台	
☆降臨	
逃走	

能力値	クラス	修正	合計
武装	3	6	9
変異	1	8	9
改造	0	8	8

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
ロートス	憧憬	0 ①②③④⑤	
エカテリーナ	保護	0 ①②③④⑤	
錦	信頼	0 ①②③④⑤	
セツナ	友情	0 ①②③④⑤	
		0 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		号令		ラピッド	2		あなたを含む舞台上にいる姉妹全員、望む攻撃マニューバ1つを「ラピッド」で使用してよい。
ポジション		電磁機関		オート			最大行動点+1 電力1 (戦闘又はターンの開始時に電力Xを得る。)
ポジション		戦闘習熟		オート			攻撃出目+1 自身の連撃時攻撃出目+1
ポジション		先制制圧		オート			バトルパート開始時、自身がラピッドで使用するマニューバの追加効果は無効化されない。
ポジション		開幕射撃		オート			バトルパート開始時、アクション一つを「ラピッド」で宣言して良い。
				オート			
ポジション		ストライカー		オート			あなたの攻撃出目ダメージ+X [X=寵愛点÷150 (切り上げ)]
ポジション		強撃		オート			自身の攻撃判定が大成した場合のみ使用可。そのダメージを+2してよい。
ポジション		突破		ダメージ	1		対象の「ダメージ」を1つ無効にする。突破はマニューバの効果で打ち消されない。
ポジション		がむしゃら		ダメージ	2		自身の攻撃宣言時のみ使用可。自身の付随効果 (爆発、切断、全体攻撃、その他特異な物全て) はマニューバの効果で無効化されない。
メインクラス		愛銃		オート		自身	セッション開始時自身の射撃攻撃パーツ1つを選択する。そのパーツの射程、又はダメージを+1し、そのマニューバの攻撃出目を+1する。
メインクラス		鷹の狙い		ジャッジ	1	自身	支援3
メインクラス		魔弾		オート			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
メインクラス		習熟		オート			あなたの射撃出目の出目を+1してよい。
メインクラス		愛憎		オート			射程2以上の射撃攻撃出目を+2する。メインクラスがレクイエムの場合ドールは[魔弾]を他の基本スキルと同じように取得できる。
メインクラス		雷光		オート			射撃攻撃を行う場合自分と攻撃対象以外はダメージタイミングを行うことが出来ない。
メインクラス		子守唄		オート			バトルパートで射撃攻撃マニューバの攻撃判定出目-1、コスト-1
サブクラス		銃神		オート			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
サブクラス		刹那		オート			バトルパートで攻撃マニューバを使用した際、自身以外は「ラピッド」「ジャッジ」でマニューバを使用できない。
サブクラス		軍人		オート			あなたの攻撃出目+1。更に常に防御1点
サブクラス		蹂躞		オート			自身の攻撃に付与されている。追加効果は1ターンに1回無効化されない。
サブクラス		船長		オート			あなたはマニューバのコストが4であるとして宣言してよい。対象の元々のコストが4以下の場合、ダメージ+X(X=4-そのマニューバの元々のコスト。)
サブクラス		果てへの旅路		オート			あなたが経験してきたセッション1回につき、攻撃出目を+1する。
サブクラス		乱射魔		オート			あなたの射撃攻撃出目□ 1 コスト□ 1 (最低1)
サブクラス		平気		オート			バトルパートにおいて、パーツを損傷しても、ターン終了時までそのマニューバは使用できる。
サブクラス		失敗作		オート			攻撃判定・切替判定の出目は+1される。ただし、バトルパートでの毎ターン終了時および戦闘終了時、あなたは任意のパーツを1つ損傷する。この損傷はコストとしては扱わない。
サブクラス		もたつき(四足歩行)		オート			自身の肉弾マニューバ以外の攻撃出目-1 行動点+2 [けもあし]を取得してよい