

キャラクター名
アメリア

プレイヤー名

ポジション	アリス	享年	10
メインクラス	レクイエム	暗示	落日
サブクラス	レクイエム	寵愛点	3

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	0	0
改造	0	1	1

記憶のカケラ	内容
占い	占いは信じないだっていつも外れるもの…信じてもいいことなんてなかったわでもこれは手放せない…なぜ手放せないのかしら？少なくとも私の記憶の大切な一部なのですから。
青い空	空の色はいつも赤だったのに記憶のものは青い空おかしいですよね？だっていつも血まみれのことを繰り返してきたんですから…
失敗作	失敗は成功の母…失敗は成功の母…失敗は成功の母…失敗は成功の母…失敗は成功の母…失敗は成功の母…失敗は成功の母…失敗は成功の母…
故郷	ここが私の居場所？そうだった…思い出したことは私の生まれた場所…稚拙だけど大切な思い出と大切な仲間達…なぜ今まで忘れていたのでしょうか…とても大切なことなのに…

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
イザベラ	恋心	3 ①②③④⑤	
モニカ	信頼	1 ①②③④⑤	
リリィ	対抗	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			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
脚		木片		オート	0	0	大切な思い出の一つ
頭		冷静沈着		オート	0	自身	行動力+1
頭		衝撃		ラピッド	0	0	移動1
腕		300 ウィンチェスター マグナム		オート	2	2~3	射撃攻撃+1判定出目+1
腕		バレットM82		オート	4	1~3	射撃攻撃+5
胴		光速思考		オート		自身	破損時行動+2
胴		占いの本		オート	0	0	よく見ていた雑誌
ポジション		少女		ラピッド	0	0	対象の姉妹一人と対話判定を行う。
メインクラス		物理演算		オート	0	自身	射撃攻撃の出目+1
メインクラス		理論構築		ラピッド	0	自身	任意の攻撃マニューバ1つを「ラピッド」で使用してもよい。
サブクラス		超感覚		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。
サブクラス		取捨選択		オート	なし	自身	攻撃判定の出目は全て+1される。ただし、バトル中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課税しない。