

キャラクター名  
ラグ

プレイヤー名

ポジション	コート	享年	13
メインクラス	レクイエム	暗示	陥穽
サブクラス	ステーション	寵愛点	4

初期配置	花園
最大行動値	12

記憶のカケラ	内容
普通の日常	...
不屈？	...
笑顔	...
裏切者	...
同好の士	...

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

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
ユイ	信頼	3 ①②③④⑤	
フェル	嫌悪	3 ①②③④⑤	
アリュール	信頼	3 ①②③④⑤	
テール	憐憫	3 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		作戦		オート	なし		バトルパート開始時、あなたは敵配置を見ながら、味方ドール1体の配置を「奈落」以外の望むエリアに変更してもよい。
ポジション		看破		ジャッジ	0	0-3	対象の「ラピッド」「ダメージ」「ジャッジ」マニューバ1つの効果を打ち消す。
ポジション		衝動		オート		自身	ターンに1回、自身が使用するマニューバの宣言時、通常のコストを支払う代わりに、任意の未練に狂気点を加えることでコストとしてもよい。
メインクラス		銃神		オート	なし	自身	射撃攻撃マニューバの攻撃判定+1
メインクラス		集中		オート	2	自身	以後、ターン終了時まであなたの攻撃判定の出目+1
サブクラス		失敗作		オート	なし	自身	攻撃・切断判定が全て+1。ただし毎ターン終了時及び戦闘終了時に任意のパーツ1損傷。
サブクラス		平気		オート	なし	自身	バトルパートにおいて、パーツを損傷しても、ターン終了までそのマニューバは使用できる。
ポジション		加速する狂気		オート	なし	自身	発狂してれば攻撃判定+1
サブクラス		背徳の悦び		ダメージ	0	自身	「ラピッド」「ジャッジ」「ダメージ」のマニューバを1つ再使用可能にする
頭		スコープ		ジャッジ	0	自身	支援2。射撃・砲撃攻撃にのみ可。
頭		カンフー		オート			1
頭		アドレナリン		オート			1
頭		けもみみ		オート	0	自身	1。このパーツで行動判定して大失敗しても損傷しない。
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		アクセサリ		オート			
腕		対戦車ライフル		アクション	4	1-3	射撃5
腕		二丁拳銃		アクション	3	0-1	射撃2+連撃1
腕		こぶし		アクション	2	0	肉弾攻撃1
腕		うじむし		オート	なし	自身	ターン終了時・バトルパート終了時、このパーツが損傷していたら修復してよい。
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			
胴		かわいい衣装		オート			