キャラクター名

ニフェリス・フラメニア

プレイヤー名

ポジション		**享年**	15
メインクラス	レクイエム	**暗示**	
サブクラス	ステーシー	**寵愛点**	0

初期配置	花園
最大行動値	11

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

記憶のカケラ	内容

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
		3	①②③④⑤	
		3	①②③④⑤	
		3	①②③④⑤	
		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	次カウントで使うアクション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		混沌の魔獣		オート	0	自身	あなたは強化パーツを装備する際、装備可能部位を無視して装備できる。しかし、あなたが行なう対話・狂気判定の出目は全て-1される。
メインクラス		銃神		オート	0	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		子守唄		オート	0	自身	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（最低１）
サブクラス		死に続け		ラピッド	0	自身	破損している基本パーツを一つ修復する
脚		尻尾		オート	0	自身	最大行動値＋１
頭		けもみみ		オート	0	自身	最大行動値＋１。このパーツを行動判定で使用した際、大失敗してもこのパーツは損傷しない。
腕		対戦車ライフル		アクション	4	1～3	射撃攻撃５
脚		二丁拳銃		アクション	3	0～1	射撃攻撃２＋連撃１
腕		狙撃ライフル		アクション	2	2～3	射撃攻撃１、攻撃判定の出目＋１