

キャラクター名
アリウム

プレイヤー名

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

初期配置	煉獄
最大行動値	11

記憶のカケラ	内容

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

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
ポジション		半壊		オート			ターン終了時、「たからもの」の破壊時、いずれも狂気点の増加を受けない。
ポジション		死中活性		オート			バトルパートにて狂気点で振り直しを行う際、代わりに基本パーツを1つ損傷して振り直しをしてもよい。
ポジション		地獄の住人		オート			「じごく」にいる際、攻撃判定の出目+1される。
メインクラス		銃神		オート			射撃攻撃判定の出目+1してもよい。
メインクラス		子守唄		オート			射撃攻撃の攻撃判定-1、コスト-1。
メインクラス		銃剣術		オート			あなたが損傷していない白兵攻撃と射撃攻撃マニューバのパーツを同時に所有している際のみ使用可。白兵・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		跳弾		オート			射撃攻撃マニューバ宣言時、最大射程と最低射程を半分（切り捨て）にすることで、その攻撃判定において（連撃で発生した攻撃も含めて）1回だけサイコロ転がりがおいてもよい。
サブクラス		スタイル：パッチワーク		オート			バトルパートにてターン・パート終了時、任意の基本パーツを3つ修復してよい。
サブクラス		失敗作		オート			攻撃・切断判定の出目+1。ただし、BPでの毎ターン終了時、及び戦闘終了時、任意のパーツを1つ損傷。
サブクラス		死に続け		ラピッド	0	自身	損傷している基本パーツ1つ修復
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		発勁		ラピッド	0	0	移動1。自身には不可。
頭		おきへのBGM（電子ドラッグ）		オート			狂気判定において、出目+1してよい。このパーツが損傷した際、あなたは狂気判定を行う。
頭		はな（けもみみ）		オート			1。大失敗しても損傷しない
頭		カンフー		オート			1
				オート			
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
腕		デクステリティ（レーザーサイト）		オート			「切断」「爆発」を持たない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。
腕		シードレールガン（レールガン）		アクション	1	0～2	宣言時、「射撃攻撃1、攻撃判定の出目+2」か「同ターン内であなたが使う（レールガン）の攻撃判定の出目+2（重複不可）」のどちらかの効果を選び、処理を行う。（子守唄）によってコスト-1。
腕		シードレールガン（レールガン）		アクション	1	0～1	宣言時、「射撃攻撃1、攻撃判定の出目+2」か「同ターン内であなたが使う（レールガン）の攻撃判定の出目+2（重複不可）」のどちらかの効果を選び、処理を行う。（子守唄）によってコスト-1。連撃時のみ
腕		シードレールガン（レールガン）チャージ		アクション	2	0～2	宣言時、「射撃攻撃1、攻撃判定の出目+2」か「同ターン内であなたが使う（レールガン）の攻撃判定の出目+2（重複不可）」のどちらかの効果を選び、処理を行う。
腕				オート			1na+4（銃神、子守唄、銃剣術、失敗作適用済み）
腕				オート			1na+5（銃神、子守唄、銃剣術、失敗作、地獄の住人適用済み）