

キャラクター名
マリ

プレイヤー名

ポジション	コート	享年	14
メインクラス	レクイエム	暗示	破局
サブクラス	レクイエム	寵愛点	20

初期配置	花園
最大行動値	12

記憶のカケラ	内容
20:黒い館	
14:呪い	

能力値	クラス	修正	合計
武装	4	0	4
変異	0	1	1
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
スイ	信頼	3 ①②③④⑤	
ビレット	執着	1 ①②③④⑤	
ドク	対抗	1 ①②③④⑤	
		1 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		作戦		オート	なし		バトルパート開始時、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
メインクラス		魔弾		オート	なし	自身	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		銃神		オート	なし	自身	射撃攻撃マニューバの攻撃判定において出目+1
サブクラス		銃型		ジャッジ	2	0~1	妨害2。その後同対象に射撃攻撃+1を行ってもよい
		【たからもの：ピアス】		オート			
頭		のうみそ		オート	なし	自身	最大行動値+2
頭		めだま		オート	なし	自身	最大行動値+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	同ターン内の次カウントで使うマニューバ1つのコストを-1(最低0)する
胴		はらわた		オート	なし	なし	なし
胴		はらわた		オート	なし	なし	なし
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
		カンフー		オート	なし	自身	最大行動値+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
頭		のび(発勁)		ラピッド	0	0	自身に対しては使用不可。移動1
		キャッツアイ(スコープ)		ジャッジ	0	自身	支援2。射撃・砲撃攻撃のみ可
腕		対戦車ライフル		アクション	4	1~3	射撃攻撃5
頭		大きな帽子(ボルトヘッド)		ジャッジ	1	自身	支援2
脚		箒(リフレックス)		オート	なし	自身	最大行動値+1
頭		魔女の軟膏(エンバーミング)		ジャッジ	2	0	妨害2。1ターンに何度使ってもよい。ただし1回の判定への重複は不可
胴		猫に九生あり(しんぞう)		オート	なし	自身	最大行動値+1