

キャラクター名
プラネ

プレイヤー名

ポジション	ホリック	享年	17
メインクラス	レクイエム	暗示	絶望
サブクラス	ステーション	寵愛点	58

初期配置	花園
最大行動値	11

記憶のカケラ	内容
工場勤め	
誕生日	12月24日
??	
???	

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

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
レトラ	依存	3 ①②③④⑤	
ラピス	信頼	3 ①②③④⑤	
ウェイン	恋心	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
ポジション		加速する狂気		オート	効果	自身	バトルパートで発狂状態の未練がある際、攻撃判定+1
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してもよい
メインクラス		子守歌		オート	なし	自身	バトルパートで射撃攻撃マニューバの攻撃判定の出目-1及びコスト-1(最低1)
メインクラス		集中		ラピッド	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(してもよいって書いてなかった)
サブクラス		失敗作		オート	なし	自身	攻撃判定、切断判定の出目は全て+1される。ただしバトルパートの毎ターン終了時に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扱われない
頭		カンフー		オート	なし	自身	最大行動値+1
頭		リミッター		オート	効果	自身	このパーツがバトルパート中に損傷した際、宣言することで最大行動値を+2してよい。バトルパート終了時まで効果は続き、効果中はこのパーツは修復不可。
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		兵隊帽子		オート			たからもの
頭		リフレックス		オート	なし	なし	最大行動値+1
腕		熊撃ち銃		アクション	3	0~2	射撃攻撃3
腕		アンデッドガン		アクション	3	1~2	射撃攻撃1+爆発+全体攻撃
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		しんぞう		オート	なし	自身	最大行動値+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
		お人形		オート			たからもの