キャラクター名

O

プレイヤー名

ポジション	オートマトン	**享年**	15
メインクラス	レクイエム	**暗示**	渇望
サブクラス	レクイエム	**寵愛点**	0

初期配置	花園
最大行動値	10

能力値	クラス	修正	合計
武装	4	1	5
変異	0	0	0
改造	0	0	0

記憶のカケラ	内容
兄	
血の宴	

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
コトネ	対抗	3	①②③④⑤	
ミツキ	執着	3	①②③④⑤	
ミシェリー	対抗	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
ポジション		無茶		オート	パーツ1	自身	コストとして、あなたは任意の基本パーツを１つ損傷する。行動判定・攻撃判定・切断判定においてサイコロを振り直してよい。
メインクラス		天衣無縫の極み(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してよい。
メインクラス		天賦(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。
サブクラス		幻術(子守唄)		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出目ー1
頭		基礎忍術（カンフー）		オート	なし	自身	最大行動値＋1
腕		手裏剣(ショットガン)		アクション	2	0～1	射撃攻撃1＋爆発、攻撃判定の出目＋1
腕		火遁の術（対戦車ライフル）		アクション	4	1～3	射撃攻撃5
腕		吹き矢（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
腕		乱れクナイ（二丁拳銃）		アクション	3	0～1	射撃攻撃2＋連撃1
腕		折れた扇子(手鏡)		オート	なし	なし	たからもの。