

キャラクター名
ちとせ

プレイヤー名

ポジション	オートマトン	享年	13
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	0

初期配置	煉獄
最大行動値	12

記憶のカケラ	内容
68 絵	
08笑顔	
α 32 特別	
β 91 研究者狩り	

能力値	クラス	修正	合計
武装	4	0	4
変異	0	2	2
改造	0	2	2

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
				オート			
ポジション		無茶		オート	効	自身	コストとしてあなたは任意の基本パーツを1つ換得する。行動判定・攻撃判定・判断判定において、サイコロを振り直して良い。
ポジション		煉獄の檻		オート	なし	自身	バトルパートでターン終了後、「煉獄」にいるなら、行動値はマイナスに経っていても最大行動値まで回復して良い。
メインクラス		無弾		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して良い。
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して良い。
サブクラス		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-1、コスト-1。
サブクラス		集中		ラピッド	2	自身	以後ターン終了まで攻撃判定の出目+1
				オート			
頭		カンフー		オート	なし	自身	最大行動値+1
頭		けもみみ		オート	なし	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。
頭		アドレナリン		オート	なし	自身	最大行動値+1
頭		スコープ		ジャッジ	0	自身	支援2。射撃攻撃・発砲攻撃のみ可
				オート			
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。
腕		熊射ち銃		アクション	3	0~2	射撃攻撃3。