

キャラクター名  
アフェルナ

プレイヤー名

ポジション	ジャンク	享年	23歳
メインクラス	レクイエム	暗示	反転
サブクラス	ステーション	寵愛点	57

初期配置	煉獄
最大行動値	12

記憶のカケラ	内容
戦友	
ネクロマンサー	
動く死体	

能力値	クラス	修正	合計
武装	3	0	3
変異	1	2	3
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		奈落への抗い		オート	なし	自身	バトルパートで「奈落」にいる際、全てのアクションマニューバのコストが-1される(最低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		集中		ラピッド	2	自身	以後、ターン終了まであなたの攻撃判定の出目+1。
サブクラス		失敗作		オート	なし	自身	攻撃判定・確率判定の出目は全て+1される。ただし、バトルパートでの周ターン終了時および戦闘終了後、あなたは任意のパーツを1つ脱落する。この脱落はコストとしては扱わない。
頭		カンフー		オート	なし	効果	最大行動値+1。
腕		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		名刀		アクション	2	0	白兵攻撃2+切断、攻撃判定の出目+1。
脚		はりつき		アクション	3	自身	移動1、この移動に対して「移動妨害」は全て無効。
胴		うろこ		ダメージ	1	自身	防御2。
ポジション		作戦		オート	なし	効果参照	バトルパート開始時、あなたは敵配置を見てから、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。
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つを修復する。
頭		よぶんなあたま		オート	なし	自身	最大行動値+2。
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
腕		写真		オート			
頭		ボルトヘッド		ジャッジ	1	自身	支援2。