

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	ステシー	寵愛点	273

初期配置	煉獄
最大行動値	15

記憶のカケラ	内容
戦友	
ネクロマンサー	
動く死体	
埋葬	
会話	
闘技場	

能力値	クラス	修正	合計
武装	3	0	3
変異	1	8	9
改造	0	6	6

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つ隠蔽する。この隠蔽はコストとしては効かない。
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		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。
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			
ポジション		足掻く		オート	なし	自身	狂気点を使って判定を振りなおす際、出目が+1される。
ポジション		地獄の住人		オート	なし	自身	バトルパートで「地獄」にいる際、攻撃判定の出目が+1される。