

キャラクター名

カララク

プレイヤー名

ポジション	コート	享年	12
メインクラス	レクイエム	暗示	人形
サブクラス	ロマネスク	寵愛点	3

初期配置	花園
最大行動値	13

記憶のカケラ	内容
怨敵	
窓から	
後悔	
失墜	
疑念	
約束	
廻原	

能力値	クラス	修正	合計
武装	2	0	2
変異	0	2	2
改造	2	4	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
百冥	独占	3	①②③④⑤	
更科	依存	2	①②③④⑤	
ほおずき	信頼	2	①②③④⑤	
		0	①②③④⑤	
		0	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		助言		ジャッジ	0	0～2	支援1か妨害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(最低1)
メインクラス		集中		ラピッド	2	自身	以降、ターン終了まであなたの攻撃判定の出目+1
サブクラス		調律		ラピッド	0	0	対象の損傷したパーツ1つを選ぶ。対象はターン終了時までそのパーツのマニューバを使用してもよい(ただし使用済み・重複不可などは戻らない)
				オート			
頭		のうみそ		オート	-	-	行動+2
頭		めだま		オート	-	-	行動値+1
頭		あご		アクション	2	0	肉弾攻撃1
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・砲撃攻撃のみに可。
頭		たからもの		オート	なし	なし	かわいい衣装(仮面)
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		ボルトヘッド		ジャッジ	1	自身	支援2
頭		リフレックス		オート	なし	自身	最大行動値+1
				オート			
腕		こぶし		アクション	2	0	肉弾攻撃1
腕		かた		アクション	4	自	移動1
腕		うで		ジャッジ	1	0	支援1
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		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		アームバイス		ジャッジ	1	0	支援2か妨害2
				オート			
胴		せぼね		アクション	1	自	ターン内の次カウントで使うマニューバ1つのコスト-1（最低0）
胴		はらわた		オート	-	-	なし
胴		はらわた		オート	-	-	なし
胴		しんぞう		オート	なし	自身	最大行動値+1