

キャラクター名  
カルミア

プレイヤー名

ポジション	ジャンク	享年	15
メインクラス	レクイエム	暗示	希望
サブクラス	レクイエム	寵愛点	112

初期配置	花園
最大行動値	11

記憶のカケラ	内容
約束	守るべき約束。私は守れたのだろうか？/"虚夢を倒した暁には、皆で旅をしよう"。
裏切り	誰かを信じていた。それなのに。/救いだった。救いになるはずだった。でも、あの時の私は。
破滅の足音	あれはすべての始まりだった。
うわさ話	私がない間、"ひづめあと"に何が…？
作戦会議	見えない黒い霧。情報を求めて「ヨルヨリの里」へ。
大きな希望	「心に剣を持って、銃を持って——全てを失おうとも私は抗い続ける！」

能力値	クラス	修正	合計
武装	4	0	4
変異	0	0	0
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	1 ①②③④⑤	パーツとして所持。破壊で狂気点+1
イオン	友情	0 ①②③④⑤	⇔依存 君のよき友人でありたい。
カロー	恋心	1 ①②③④⑤	⇔恋心 君を守りたいと思うのは——。
ルナロット	執着	1 ①②③④⑤	⇔憧憬 君から目を離したら大変そうだ。
エルノル	信頼	1 ①②③④⑤	⇔?? 君はいいやつなのだろう。多分。
フィアルカ	感謝	0 ①②③④⑤	⇔?? あの時の約束を。

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
		不壊意思		オート	※	自身	あなたは精神崩壊をしても一度だけ「たからもの」をひとりで破壊することで任意未練から狂気を-1し、精神崩壊を回復することができる。
ポジション		楽園の守護者		オート	なし	自身	自身が楽園か花園にいる場合、楽園にいる手駒が使用するマニューバはすべてコスト+1しなくてはならない。完全解体状態でも有効
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		手負いの獣		オート	なし	自身	あなたは攻撃判定において、パーツが全て損傷した箇所1つにつき修正+1を得る
ポジション		随行動		ラピッド	0	自身	他の姉妹が移動マニューバを使用した際のみ使用可。移動1
メインクラス		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してもよい
メインクラス		銃神		オート	なし	自身	射撃マニューバの攻撃判定 出目+1
メインクラス		子守唄		オート	なし	自身	射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		銃型		ジャッジ	1(2)	0-2(1)	妨害2。その後、同対象に射撃攻撃1を行ってよい
メインクラス		速射(死の手)		ラピッド	0	自身	攻撃マニューバを「ラピッド」で
頭		のうみそ		オート	なし	自身	最大行動値+2
頭		めだま		オート	なし	自身	最大行動値+1
頭		あご		アクション	2	0	肉弾攻撃1
頭		カンフー		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・砲撃攻撃にのみ可
頭		深い意思(ボルトヘッド)		ジャッジ	1	自身	支援2
頭		狂弾(サイコブラスター)		ラピッド	※	0-3(2)	現在行動値-1、狂気点+1、射撃攻撃4
頭		ヘッドフォン		オート	なし	なし	音は聞こえない。
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
腕		リミッター		オート	なし	自身	このマニューバ中に損傷した時、宣言することで最大行動値に+2してもよい。マニューバ終了までこの効果は続く。効果中はこのパーツを修復できない
腕		抗う心(リフレックス)		オート	なし	自身	最大行動値+1/その心がある限り、私は動き、足掻き続けられる。
腕		二丁拳銃		アクション	2(3)	0-2(1)	射撃攻撃2+連撃1
腕		アンデットガン		アクション	2(3)	1-3(2)	射撃攻撃1+爆発+全体攻撃
腕		狙撃ライフル		アクション	1(2)	2-4(3)	射撃攻撃1、攻撃判定の出目+1
腕		軌道修正(アームパイプ)		ジャッジ	1	0	支援2か妨害2