

キャラクター名
アイ

プレイヤー名

ポジション	コート	享年	18
メインクラス	レクイエム	暗示	喪失
サブクラス	ロマネスク	寵愛点	1

初期配置	花園
最大行動値	11

記憶のカケラ	内容
海岸	昔誰かとともに見た海、ともに乗った船。それはこの世界でもあるのだろうか。隣にいたあなたはどこにいるのだろうか。
双子	あなたは半身がいた。同じ日に生まれた同じ顔の子。2人の間には不思議な絆があって、相手が何をしているのかわかんなくなるとわかるのだ。だからこの世界でも、あなたは半身がどこかにいるとわかる。

能力値	クラス	修正	合計
武装	2	2	4
変異	0	2	2
改造	2	0	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
シコ	保護	3 ①②③④⑤	
ねこ	保護	3 ①②③④⑤	
紅葉	信頼	2 ①②③④⑤	
ユラ	憐憫	3 ①②③④⑤	
		2 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
				オート			
メインクラス		銃神		オート	なし	自身	射撃攻撃のマニューバの攻撃判定において、出目+1しても良い。
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		時計仕掛け		オート	なし	自身	レベル3改造パーツを追加で1つ取得。このパーツは強化値に縛られず修復することも可能
				オート			
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		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		ボイスエフェクト		オート	2	0~2	対象の仲間と対話判定
頭		スコープ		ジャッジ	0	自身	支援2、射撃、砲撃攻撃のみ可。
頭		エンバーミング		ジャッジ	2	0	妨害2、何度使ってもいいが1回の判定重複は不可
				オート			
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		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		マシンガン		アクション	3	1	射撃攻撃1+全体攻撃
腕		対戦車ライフル		アクション	4	1~3	射撃攻撃5
腕		日本刀		アクション	2	0	白兵攻撃1+切断
				オート			
胴		せぼね		アクション	1	自身	次カウントで使うアクション1つのコスト-1
胴		はらわた		オート			
胴		はらわた		オート			
		錨の形のネックレス		オート	なし	なし	たからもの。バトルパート終了時任意の未練1つ選んで狂気点うい1点減らす。
				オート			