

キャラクター名  
ききょう

プレイヤー名

|        |       |     |      |
|--------|-------|-----|------|
| ポジション  | ホリック  | 享年  | 13   |
| メインクラス | レクイエム | 暗示  | 07渴望 |
| サブクラス  | タナトス  | 寵愛点 | 132  |

|       |    |
|-------|----|
| 初期配置  | 煉獄 |
| 最大行動値 | 14 |

| 記憶のカケラ    | 内容 |
|-----------|----|
| β-49: 浪費  |    |
| α-61: 呼び鈴 |    |
| 魔女        |    |
|           |    |
|           |    |
|           |    |
|           |    |

| 能力値 | クラス | 修正 | 合計 |
|-----|-----|----|----|
| 武装  | 3   | 0  | 3  |
| 変異  | 0   | 1  | 1  |
| 改造  | 1   | 2  | 3  |

| 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 |
| ココ    | 恋心 | 3 ①②③④⑤ |                   |
| ペロニカ  | 保護 | 3 ①②③④⑤ |                   |
| コッカ   | 執着 | 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  |    | 修羅                  |    | ジャッジ  |     |     | コストとして、あなたは任意の未練に狂気点1を加える。支援3。  |
| ポジション  |    | 業怒                  |    | ダメージ  |     |     | 自身が与えたダメージに対してのみ使用可。コストとして、あなたは任意の未練に狂気点1点を加える。ダメージ+2                           |
| ポジション  |    | 餓狼                  |    | オート   |     |     | 発狂直後の攻撃判定+2   |
| メインクラス |    | 銃神                  |    | オート   |     |     | 射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   |     |     | バトルパートで射撃マニューバの出目-1、コスト-1   |
| サブクラス  |    | 殺劇                  |    | オート   |     |     | バトルパートで、同カウント内に他の姉妹が攻撃対象とした敵に攻撃判定する際、自身の攻撃判定出目+1、ダメージ+1してもよい                    |
|        |    | 失敗作                 |    | オート   |     |     | 攻撃判定・切断判定の出目は全て+1される。ただし、バトルパートの毎ターン及び撃ち終了時、あなたは任意の基本パーツを1つ換える。これはコストとして扱わない。   |
|        |    | 背徳の悦び               |    | ダメージ  |     |     | 使用済み「ラピッド/ジャッジ/ダメージ」のマニューバを再使用可能にする   |
|        |    | 死の舞踏                |    | ジャッジ  |     |     | 攻撃判定のサイコロを振り直す  |
| 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   |
| 頭      |    | 発頭                  |    | ラピッド  |     |     | 自身に対しては使用不可。移動1。  |
| 頭      |    | カンフー                |    | オート   |     |     | 最大行動値+1   |
| 頭      |    | アドレナリン              |    | オート   |     |     | 最大行動値+1   |
| 頭      |    | 動く手 (小さなアンデッド)      |    | オート   |     |     | たからもの   |
| 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      |    | アンデッドガン             |    | アクション | 3-1 | 1~2 | 射撃攻撃1+爆発+全体攻撃   |
| 腕      |    | ジャイロシューター (レーザービーム) |    | アクション | 3-1 | 0~3 | 射撃攻撃1+切断  |
| 腕      |    | 大吟醸                 |    | アクション | 2   | 0   | マニューバで回復し、敵の攻撃判定は継続しその状態を維持することができる。この効果、このパーツが壊れていない場合のみ使用可能。敵のダメージが1以上の敵が居る限り |
| 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   |     |     |   |
| 胴      |    | しんぞう                |    | オート   |     |     | 最大行動値+1   |
| 胴      |    | エネルギーチューブ           |    | オート   |     |     | 最大行動値+2。装備箇所にダメージを受けた際、あなたは任意の基本パーツ1つを追加で損傷しなくてはならない                            |