キャラクター名

ｸﾞﾛｯｸ

プレイヤー名

ポジション	コート	**享年**	
メインクラス	レクイエム	**暗示**	
サブクラス	タナトス	**寵愛点**	126

初期配置	煉獄
最大行動値	13

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

記憶のカケラ	内容

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		看破		オート	0	0～3	同タイミング内のマニューバ1つを無効化
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置いて、出目＋１してもよい
メインクラス		子守唄		オート	なし	自身	ﾊﾞﾄﾙﾊﾟｰﾄ時、射撃攻撃の出目－１、コスト－１
メインクラス		集中		ジャッジ	2	自身	使用後　射撃攻撃の出目+1
メインクラス		死の手		ラピッド	0	自身	任意の攻撃マニューバをラピッドで使用して良い
メインクラス		銃型		ジャッジ	2	0～1	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		最高の戦友		ラピッド	1	自身	損傷中の「白兵攻撃」か「射撃攻撃」の効果を持つﾊﾟｰﾂ ーつを損傷前の状態に戻して良い
サブクラス		殺劇		オート	なし	自身	ﾊﾞﾄﾙﾊﾟｰﾄで、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してよい。
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		カンフー		オート	なし	自身	最大行動値+1
頭		ｱﾄﾞﾚﾅﾘﾝ		オート	なし	自身	最大行動値+1
頭		ﾎﾞﾙﾄﾍｯﾄﾞ		ジャッジ	1	自身	支援2
頭		スコープ		ジャッジ	0	自身	射撃、砲撃攻撃のみ使用可　支援2
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		ショットガン		アクション	2	0～1	射撃1+爆発　出目補正+1
腕		対戦車ライフル		アクション	4	1～2	射撃攻撃5
腕		ｱｰﾑﾊﾞｲｽ		ジャッジ	1	0	支援2 or 妨害2
腕		狙撃ライフル		アクション	2	2～3	射撃1　出目補正+1
腕		手榴弾		ラピッド	2	0～1	砲撃2+爆発　出目補正-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
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			