キャラクター名

インディ

プレイヤー名

ポジション	コート	**享年**	8
メインクラス	レクイエム	**暗示**	陥穽
サブクラス	タナトス	**寵愛点**	56

初期配置	煉獄
最大行動値	14

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

記憶のカケラ	内容
53一人ぼっち	
84おばけ	

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		助言		ジャッジ	0	0~2	支援1か妨害1
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		銃神		オート	なし	自身	射撃攻撃マニューバの攻撃判定おいて、出目+1してよい。
サブクラス		殺劇		オート	なし	自身	バトルパートで、同カウント内に他の姉妹を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。
サブクラス		必中		オート	なし	自身	バトルパートで攻撃判定値が「6」の際、任意の箇所にダメージを与えてよい。
メインクラス		最高の戦友		ラピッド	1	自身	あなたは損傷中の「白兵攻撃」か「射撃攻撃」の効果を持つパーツ1つを、損傷前の状態に戻してよい。
				オート			
頭		ボルトヘッド		ジャッジ	1	自身	支援2
頭		スコープ		ジャッジ	0	自身	支援2。射撃・砲撃行動にのみ可。
頭		銃の心得		オート	なし	自身	【カンフー】最大行動値+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		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
				オート			
腕		対戦車ライフル		アクション	4	1～3	射撃攻撃5
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		アルバム		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つを選んで狂気点を1点減らす。このパーツは損傷時に所持パーツから取り除く。
腕		長距離スコープ		オート	なし	自身	射撃攻撃の射程+1
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
				オート			
胴		人工血管		オート	なし	なし	【エナジーチューブ】最大行動値+2。装備個所にダメージを受けた際、あなたの任意の基本パーツ1つを追加で損傷しなくてはならない。
胴		しんぞう		オート	なし	なし	最大行動値+1
胴		せぼね		アクション	1	自身	同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)にする
胴		はらわた		オート	なし	なし	なし