

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 |

| 記憶のカケラ  | 内容 |
|---------|----|
| 53一人ぼっち |    |
| 84おぼけ   |    |
|         |    |
|         |    |
|         |    |
|         |    |
|         |    |

| 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  |

| 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において、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」が「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。装備箇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  |