

キャラクター名  
レイ

プレイヤー名

ポジション	ジャンク	享年	10歳
メインクラス	レクイエム	暗示	人形
サブクラス	タナトス	寵愛点	20

初期配置	花園
最大行動値	9

記憶のカケラ	内容
笑顔	
嫉妬	
双子	

能力値	クラス	修正	合計
武装	3	0	3
変異	0	2	2
改造	1	1	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
		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		足掻く		オート	0	自身	狂気点を使って判定を振り直す際、出目が+1される。
メインクラス		子守唄		オート	0	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 $\square$ 1, コスト $\square$ 1(最低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「ラビット」で使用してよい。
サブクラス		殺劇		オート	0	自身	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してよい。
				オート			
頭		のうみそ		オート			最大行動値+2
頭		めだま		オート			最大行動値+1
頭		あご		アクション	2	0	肉弾攻撃1
頭		スコープ		ジャッジ	0	自身	支援2(射撃・砲撃攻撃にのみ可)
頭		ほとけかずら		ジャッジ	0	0	支援1か妨害1
頭		ボイスエフェクト		ラピッド	2	0~2	対象の姉妹1体と互いに対話判定を行ってもよい。
				オート			
				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, 攻撃判定出目+1
腕		ショットガン		アクション	2	0~1	射撃攻撃+爆発, 攻撃判定出目+1
腕		対戦車ライフル		アクション	4	1~3	射撃攻撃5
胴				オート			
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 $\square$ 1
胴		はらわた		オート			
胴		はらわた		オート			
胴		あるびの		ジャッジ	1	0~1	支援1
胴		たからもの		オート			カランコエの花をモチーフとしたデザインで丸くかわいらしいコンパクトミラー
				オート			
脚		ほね		オート	3	自身	移動1