

キャラクター名  
せいさくちゅう

プレイヤー名

|        |       |     |   |
|--------|-------|-----|---|
| ポジション  | ソロリティ | 享年  |   |
| メインクラス | レクイエム | 暗示  |   |
| サブクラス  | レクイエム | 寵愛点 | 0 |

|       |    |
|-------|----|
| 初期配置  | 煉獄 |
| 最大行動値 | 15 |

| 記憶のカケラ | 内容 |
|--------|----|
|        |    |
|        |    |
|        |    |
|        |    |
|        |    |
|        |    |
|        |    |
|        |    |
|        |    |
|        |    |

| 能力値 | クラス | 修正 | 合計 |
|-----|-----|----|----|
| 武装  | 4   | 0  | 4  |
| 変異  | 0   | 1  | 1  |
| 改造  | 0   | 0  | 0  |

| 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   |
| 脚     |    | 不動        |    | オート   | なし  | 自身   | BPにおいて「転倒」「移動」を無効化して良い。  |
| 頭     |    | 死人指揮      |    | ジャッジ  | 0   | 0~1  | 支援2、自身に対しては使用不可。   |
| 頭     |    | 狂気の歌      |    | アクション | 3   | 0    | 精神攻撃1+全体攻撃   |
| 胴     |    | 念動接続      |    | オート   | なし  | 0~2  | 各ターンにおいてカウント0となった際、自身を含む射程内の手駒全体の中で合計4つの損傷中のパーツを修復しても良い。                                       |
| 脚     |    | 緊急転移      |    | ラピッド  | 3   | 自身   | ダメージを、①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩⑪⑫⑬⑭⑮⑯⑰⑱⑲⑳㉑㉒㉓㉔㉕㉖㉗㉘㉙㉚㉛㉜㉝㉞㉟㊱㊲㊳㊴㊵㊶㊷㊸㊹㊺へ、次の数値が変更される。この数値がターンに消費されている。同カウント中は回復しない。 |
| 頭     |    | 知覚混乱      |    | ジャッジ  | 2   | 1~2  | 妨害2、1ターンに何度も使用可。ただし1回の判定に対しては1度しか使用出来ない。   |
| 腕     |    | 絶対歪曲      |    | アクション | 6   | 0~2  | 敵の攻撃力を、このマニューバ発動時にカットしてダメージを、30%削減する。この削減は、このマニューバ発動するまで有効である。このマニューバ発動後は効果がなくなる。              |
| 腕     |    | 断罪        |    | ジャッジ  | 0   | 自身   | 自身の白兵攻撃判定においてのみ使用可能。攻撃判定の出目は「6」となり、いかなる効果でも振り直しはできなくなる。  |
| 胴     |    | 拒絶領域      |    | オート   | なし  | 効果参照 | このパーツを損傷した際、損傷させた者は狂気点1点を得る。(RN:トラウマスイッチ)  |
| 腕     |    | 集中        |    | ラピッド  | 2   | 自身   | 以後、ターン終了まであなたの攻撃判定の出目+1。   |
|       |    |           |    | オート   |     |      |  |
| 腕     |    | 黒革の手袋     |    | オート   | なし  | 自身   | 1体の手駒に複数数を所有させて良い。(RN:よぶんなにく)  |
| 腕     |    | 黒革の手袋     |    | オート   | なし  | 自身   | 1体の手駒に複数数を所有させて良い。(RN:よぶんなにく)  |
| 腕     |    | 引き締まった腕   |    | オート   | なし  | 自身   | 1体の手駒に複数数を所有させて良い。(RN:よぶんなにく)  |
| 腕     |    | 引き締まった腕   |    | オート   | なし  | 自身   | 1体の手駒に複数数を所有させて良い。(RN:よぶんなにく)  |
| 脚     |    | 引き締まった脚   |    | オート   | なし  | 自身   | 1体の手駒に複数数を所有させて良い。(RN:よぶんなにく)  |
| 脚     |    | 引き締まった脚   |    | オート   | なし  | 自身   | 1体の手駒に複数数を所有させて良い。(RN:よぶんなにく)  |
| 胴     |    | 引き締まった腹筋  |    | オート   | なし  | 自身   | 1体の手駒に複数数を所有させて良い。(RN:よぶんなにく)  |
|       |    |           |    | オート   |     |      |  |
| 腕     |    | 深紅に染まりし大鎌 |    | アクション | 3   | 0    | 白兵攻撃4、攻撃判定の出目+1 (RN:ジョギリ)  |
| 脚     |    | アサシブレード   |    | ラピッド  | 2   | 0    | 白兵攻撃2+連撃1  |
| 腕     |    | 深紅に染まりし傷痕 |    | ダメージ  | 0   | 自身   | 自身が与えた際のみ使用可。白兵・肉弾ダメージ+1。(RN:有刺鉄線)   |
| 腕     |    | S&W M500  |    | アクション | 2   | 0~1  | 射撃攻撃1 (RN:大型拳銃)  |
|       |    |           |    | オート   |     |      |  |
| 頭     |    | 覚醒領域      |    | オート   | なし  | 自身   | 最大行動値+2 (RN:よぶんなあたま)   |
| 脚     |    | 超覚醒領域     |    | オート   | なし  | 自身   | 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。(RN:エナジーチューブ)                             |
| 胴     |    | 殺戮本能      |    | オート   | なし  | 自身   | このパーツがバトル中に損傷した時、宣言することで最大行動値に+2してもよい。バトル終了までの効果は続き、効果中はパーツ修復出来ない。(RN:リミッター)                   |