

キャラクター名

アイザック・ハンター

プレイヤー名

ポジション	ホリック	享年	27
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	0

初期配置	花園
最大行動値	11

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

記憶のカケラ	内容
基00：最終戦争	どういふ立場にいたのたろう？ あなたは人類の最後について傍観的な知識と記憶がある。どれほどの愚行と惨劇が起きたのか、おぼろげながらではあるが……あなたは記憶しているのだ。
β33：殺意	あなたは人を殺した。明確な意思を持って、念入りに準備して、機会を待って、そして殺した。殺したかったのだ。憎しみでも愛でもない。殺意で殺した。誰をどうやって殺したか、それを思い出せないのがとてもいい。

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		加速する狂気		オート	なし	自身	バトルパートで発狂中の未練がある際、攻撃判定+1。
メインクラス		銃神		オート	なし	自身	射撃攻撃の出目+1
メインクラス		慣れた得物（子守歌）		オート	なし	自身	射撃攻撃の出目-1、コスト-1（最小1）
サブクラス		殺劇		オート	なし	自身	同カウントで他姉妹が攻撃対象とした敵に攻撃判定をする際、自身の攻撃判定の出目+1、ダメージ+1してよい。
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		戦場での心得（カンフー）		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
頭		煙草（リミッター）		オート	なし	自身	バトルパート中に破損した場合、最大行動値+2。この効果はバトルパート中永続するが、効果発動中は修復不可。
腕		狙撃ライフル		アクション	2	2~3	射撃1、攻撃判定の出目+1
腕		うで		ジャッジ	1	0	支援1
腕		こぶし		アクション	2	0	肉弾攻撃1
腕		かた		アクション	4	自身	移動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）
胴		本		オート	なし	なし	たからもの。バトルパート終了時、任意の狂気点-1。損傷時に所持パーツから取り除く。
胴		しんぞう		オート	なし	自身	最大行動値+1
胴		棺桶		ダメージ	2	自身	防衛2。戦闘終了時に破壊されなければ自身の任意のパーツ2つを選んで損傷前に直してもよい。
胴		はらわた		オート	なし	なし	
胴		はらわた		オート	なし	なし	
脚		ほね		アクション	3	自身	移動1
脚		ほね		アクション	3	自身	移動1
脚		あし		ジャッジ	1	0	妨害1