

キャラクター名

プレイヤー名

ポジション	オートマトン	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	99

初期配置	煉獄
最大行動値	13

記憶のカケラ	内容

能力値	クラス	修正	合計
武装	4	1	5
変異	0	1	1
改造	0	2	2

未練			
対象	種類	狂気点	発狂時ペナルティ
りんりん	感謝	3 ①②③④⑤	
るり	友情	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		援護		オート	効果参照	0~1	ターンに目前圏内の他の敵が「アクション」マニューバを宣言した際、相違の上で自身の現在行動値を譲らず代わりに宣言されたマニューバのコストをひいてよい。
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		後衛の誇り		オート	なし	自身	射撃攻撃・砲撃攻撃において判定値が1以下でも大失敗ではなく通常の失敗になる。
サブクラス		魔弾		オート	なし	自身	射撃攻撃マニューバの最大射程+1
メインクラス		子守唄		オート	なし	自身	射撃攻撃の判定出目-1、コスト-1（最低1）
メインクラス		集中		ラピッド	2	自身	ターン終了まで攻撃判定の出目+1
ポジション		騙されない（敵は敵）		オート	なし	自身	自身に対する精神攻撃は出目7以上でなければ狂気点を与えない。
				オート			
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
頭		みんなしびれさせる		アクション	6	効果参照	舞台上の敵全員は行動判定(-2)を行う。この判定に失敗した者は「マヒ」状態になる。
頭		カンフー		オート	なし	自身	最大行動値+1
頭		巫女の勘（スコープ）		ジャッジ	0	自身	支援2、射撃・砲撃攻撃のみ
				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		弓矢（大型拳銃）		アクション	2	0~1	射撃攻撃 1
腕		3本の矢（ショットガン）		アクション	2	0~1	射撃攻撃1+爆発、攻撃の判定出目+1
腕		曲射（アンデットガン）		アクション	3	1~2	射撃攻撃1+爆発+全体攻撃
腕		速射（二丁拳銃）		アクション	3	0~1	射撃攻撃2+連撃1
腕		リミッター		オート	なし	自身	損傷した時最大行動値+2、修復不可
				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-1
胴		はらわた		オート	なし	なし	なし
胴		はらわた		オート	なし	なし	なし