

キャラクター名  
オハジキ

プレイヤー名

ポジション	ジャンク	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	花園
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	0	4
変異	0	3	3
改造	0	3	3

未練			
対象	種類	狂気点	発狂時ペナルティ
しゅんぺい	依存	3 ①②③④⑤	アンタは、アタシの大切な相棒。絶対に失いたくないのに、こんなことまで巻き込んでしまって、嫌だ、嫌だよ。アンタがいなきゃ、アタシはアタシでいられない。お願いだから一緒に、生きて帰りたい。
		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		手負いの獣		オート	なし	自身	あなたは攻撃判定において、パーツがすべて損傷した箇所一つにつき修正+1を得る。
ポジション		楽園の守護者		オート	なし	効果参照	あなたが「楽園」か「花園」にいる場合、「楽園」にいる手動が使用するアーツはすべてコストとして行動値を消費しなくてはならない。この効果があなたが「完全制御」状態でも有効。
メインクラス		魔弾		オート	なし	自身	バトルパートで射撃攻撃マニューバの最大射程を+1してもよい。(当キャラに書かれている射程は魔弾適用前のもの)
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してもよい。
サブクラス		機械修理 (最高の戦友)		ラピッド	なし	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。
サブクラス		銃型		ジャッジ	2	0~1	妨害2。その後、同対象に射撃攻撃1を行ってよい。
		死の舞踏		ジャッジ	なし	自身	攻撃判定のサイコロを振りなおす。
				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		身軽な動き (カンフー)		オート	なし	自身	最大行動値+1
頭		観察眼 (よぶんなめ)		ジャッジ	1	0~1	支援2
頭		照準デバイス (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		鬼の形相 (エンバーミング)		ジャッジ	2	0	妨害2。1ターンに何度使ってもよい。ただし、1回の判定への重複は不可。
頭		発勁		ラピッド	0	0	自身に対しては使用不可。移動1
頭		頭脳明晰 (よぶんなあたま)		オート	なし	自身	最大行動値+2
				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		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	このパーツがバトルパート中に損傷した時、宣言することで最大行動値に+2してもよい。バトルパート終了までこの効果は続き、効果中はこのパーツを修復できない。
				オート			
				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