キャラクター名

ベルベット

プレイヤー名

ポジション	コート	**享年**	16
メインクラス	レクイエム	**暗示**	反転
サブクラス	レクイエム	**寵愛点**	21

初期配置	楽園
最大行動値	11

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

記憶のカケラ	内容
父の腕	
感謝	
葬儀	
笑顔	
ネクロマンサー	
ナルシスト	
死去	

未練				
対象	種類	狂気点		発狂時ペナルティ
たからもの（本）	依存	3	①②③④⑤	パーツとして所持。破壊で狂気点+1
モギー	執着	3	①②③④⑤	
デイジー	信頼	3	①②③④⑤	
		2	①②③④⑤	
		2	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		看破		ラピッド	なし	0〜3	対象の「ラピッド」「ダメージ」「ジャッジ」マニューバ1つの効果を打ち消す。
メインクラス		魔弾		オート	なし		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。
メインクラス		銃神		オート	なし		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		死の手		ラピッド	なし	自身	任意の攻撃マニューバ1つを「ラピッド」で使用して良い。
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
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
頭		カンフー		オート			最大行動値+1
腕		狙撃ライフル		アクション	2	2〜3	射撃攻撃１、攻撃判定の出目+1
腕		二丁拳銃		アクション	3	0〜1	射撃攻撃2+連撃
腕		アンデッドガン		アクション	3	1〜2	射撃攻撃１+爆発+全体攻撃
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	自身	
胴		はらわた		オート	なし	自身	
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
脚		しっぽ		オート	なし	自身	最大行動値+1
腕		たからもの（本）		オート	なし	自身	
ポジション		冷静		オート	なし	自身	行動判定において出目+1してよい。
腕		たからもの（ミサンガ）		オート	なし	自身	バイオレットの形見