キャラクター名
レイ（ひきがねコート）

プレイヤー名

ポジション	コート	**享年**	17
メインクラス	レクイエム	**暗示**	幸福
サブクラス	レクイエム	**寵愛点**	11

初期配置	花園
最大行動値	10

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

記憶のカケラ	内容
買い物	
感謝	

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
スリィ	保護	3	①②③④⑤	
スムージー	嫌悪	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
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
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			
胴		はらわた		オート			
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
ポジション		冷静		オート	0	自身	行動判定の出目＋１してよい
メインクラス		銃神		オート	0	自身	射撃攻撃マニューバの攻撃判定において出目＋１してよい
メインクラス		集中		ラピッド	2	自身	以後、ターン終了まで攻撃判定の出目＋１
サブクラス		魔弾		オート	0	自身	射撃攻撃マニューバの射程＋１してよい
頭		カンフー		オート	0	自身	最大行動値＋１
頭		ボルトヘッド		ジャッジ	1	自身	支援２
腕		狙撃ライフル		アクション	2	2～3	射撃１、判定出目＋１
腕		二丁拳銃		アクション	3	0～1	射撃２＋連撃１
腕		アンデッドガン		アクション	3	1～2	射撃１＋爆発＋全体
胴		たからもの		オート			実験用マウスゾンビ