キャラクター名

空

プレイヤー名

ポジション	コート	**享年**	13
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	9

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

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
頭		のうみそ		オート			2
頭		めだま		オート			1
頭		あご		アクション	2	0	肉弾攻撃１
頭		カンフー		オート		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		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		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１
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
腕		小さなアンデッド		オート			たからもの。モモンガのアンデッド
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		自身	行動判定に おいて、出目＋１してよい
メインクラス		銃神		オート		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
メインクラス		集中		ラピッド	2	自身	以 後、 タ ー ン終了まであなたの攻撃判定の出 目＋１
サブクラス		魔弾		オート		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