キャラクター名

プレイヤー名

ポジション	ホリック	**享年**	
メインクラス	レクイエム	**暗示**	罪人
サブクラス	ステーシー	**寵愛点**	0

初期配置	煉獄
最大行動値	13

能力値	**クラス**	**修正**	**合計**
武装	3	0	3
変異	1	1	2
改造	0	0	0

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
PC1	保護	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
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
頭		カンフー		オート	-	自身	最大行動値+1
腕		二丁拳銃		アクション	3	0～1	射撃2+連撃
腕		対戦車ライフル		アクション	4	1～3	射撃5
胴		しんぞう		オート	-	自身	最大行動値+1
頭		けもみみ		オート	-	自身	最大行動値+2
サブクラス		失敗作		オート	-	自身	攻撃判定・出撃判定の出目は全て+1される。ただし、バトルパートでの毎ターン終了時及び戦闘終了時、あなたは任意のパーツを1つ損壊する。この損壊はコストとして数わない。
メインクラス		銃神		オート	0	自身	射撃マニューバの攻撃判定において出目を+1してもよい。
ポジション		業怒		ダメージ	-	自身	任意の未練に狂気点+1、ダメージ+2。自身が与えたダメージのみ。
		ぬいぐるみ		オート			たからもの