キャラクター名

せいさくちゅう

プレイヤー名

ポジション	ソロリティ	**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	煉獄
最大行動値	15

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

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
脚		不動		オート	なし	自身	BPにおいて「転倒」「移動」を無効化して良い。
頭		死人指揮		ジャッジ	0	0〜1	支援2、自身に対しては使用不可。
頭		狂気の歌		アクション	3	0	精神攻撃1+全体攻撃
胴		念動接続		オート	なし	0〜2	各ターンにおいてカウント0となった際、自身を含む射程内の手駒全体の中で合計4つの損傷中のパーツを修復しても良い。
脚		緊急転移		ラピッド	3	自身	ナイコロを振る。出目が1〜2なら「後退」、3〜4なら「敵側」、5〜6なら「前進」、7〜8なら「右進」、9〜10なら「後退」へ、貴方は直進が強要される。この効果はパターンに従属性として扱い、同カウント中は「目」の判定は出来ない。
頭		知覚混乱		ジャッジ	2	1〜2	妨害2、1ターンに何度も使用可。ただし1回の判定に対しては1度しか使用出来ない。
腕		絶対歪曲		アクション	6	0〜2	射程内の味方1人を選ぶ。このアニューバは直ちにカウントをゼロとして扱う為が、3カウント目の終了時、このパーツが破損していれば対象は消滅する。対象がパーツを2つ選び破壊させる。このアニューバは現在カウントが5以上なら対象は直ちに消滅する。
腕		断罪		ジャッジ	0	自身	自身の白兵攻撃判定においてのみ使用可能。攻撃判定の出目は「6」となり、いかなる効果でも振り直しはできなくなる。
胴		拒絶領域		オート	なし	効果参照	このパーツを損傷した際、損傷させた者は狂気点1点を得る。(RN:トラウマスイッチ)
腕		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.
				オート			
腕		黒革の手袋		オート	なし	自身	1体の手駒に複数を所有させて良い。(RN:よぶんなにく)
腕		黒革の手袋		オート	なし	自身	1体の手駒に複数を所有させて良い。(RN:よぶんなにく)
腕		引き締まった腕		オート	なし	自身	1体の手駒に複数を所有させて良い。(RN:よぶんなにく)
腕		引き締まった腕		オート	なし	自身	1体の手駒に複数を所有させて良い。(RN:よぶんなにく)
脚		引き締まった脚		オート	なし	自身	1体の手駒に複数を所有させて良い。(RN:よぶんなにく)
脚		引き締まった脚		オート	なし	自身	1体の手駒に複数を所有させて良い。(RN:よぶんなにく)
胴		引き締まった腹筋		オート	なし	自身	1体の手駒に複数を所有させて良い。(RN:よぶんなにく)
				オート			
腕		深紅に染まりし大鎌		アクション	3	0	白兵攻撃4、攻撃判定の出目+1 (RN:ジョギリ)
脚		アサシンブレード		ラピッド	2	0	白兵攻撃2+連撃1
腕		深紅に染まりし傷痕		ダメージ	0	自身	自身が与えた際のみ使用可。白兵・肉弾ダメージ+1。(RN:有刺鉄線)
腕		S&W M500		アクション	2	0〜1	射撃攻撃1 (RN:大型拳銃)
				オート			
頭		覚醒領域		オート	なし	自身	最大行動値+2 (RN:よぶんなあたま)
脚		超覚醒領域		オート	なし	自身	最大行動値+2、装備箇所にダメージを受けた際、あなたは任意の基本パーツ1つを追加で損傷しなくてはならない。(RN:エナジーチューブ)
胴		殺戮本能		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。バトル終了までこの効果は続き、効果中はパーツ修復出来ない。(RN:リミッター