キャラクター名

遠距離ATその２

プレイヤー名

ポジション	コート	**享年**	
メインクラス	レクイエム	**暗示**	
サブクラス	ロマネスク	**寵愛点**	0

初期配置	花園
最大行動値	12

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

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
ポジション		先読み		アクション	1	0〜1	対象が次に使う「アクション」のコストを-1(最低0)にする。
メインクラス		銃神		オート	なし	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		時計仕掛け		オート	なし	自身	このスキルを習得した際、レベル3改造パーツを追加で1つ習得する。ただしこのパーツは強化値に縛られず、修復することも可能である
				オート			
頭		カンフー		オート	なし	自身	最大行動値+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
脚		リミッター		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、効果中は修復出来ない。
胴		エナジーチューブ		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。
胴		オートセパレート		オート	なし	自身	「切断」を常に無効化しても良い。
				オート			
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
				オート			
腕		アクセサリー(指輪)		オート			たからもの