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**	
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	10

能力値	**クラス**	**修正**	**合計**
武装	4	1	5
変異	0	0	0
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
ポジション		衝動		オート		自身	行動値の代わりに狂気点1点の追加をマニューバのコストとしてよい
メインクラス		魔弾		オート		自身	射撃攻撃マニューバの最大射程+1
メインクラス		銃神		オート		自身	射撃攻撃判定出目+1
サブクラス		銃型		ジャッジ	2	0〜1	妨害2 同対象に射撃攻撃1の攻撃判定を行なってよい
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			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
腕		狙撃ライフル		アクション	2	2〜3	射撃攻撃1 判定出目+1
腕		ショットガン		アクション	2	0〜1	射撃攻撃1+爆発　判定出目+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		本(たからもの)		オート		自身	バトルパート終了時、任意の未練1つを選んで狂気点を1点減らす。このパーツは損傷時に所持パーツから取り除く
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