キャラクター名

あ

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	タナトス	**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	3	0	3
変異	0	0	0
改造	1	1	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		克己心		オート	なし	自身	自身が発狂状態なら、狂気判定・対話判定の出目+1
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出目+1
メインクラス		銃型		ジャッジ	2	0～1	妨害2。その後、同対象に射撃攻撃1を行って良い。
サブクラス		刹那		オート	なし	自身	ﾊﾞﾄﾙPで、攻撃Mを使用した際、自身以外は「ﾗﾋﾟｯﾄﾞ」「ｼﾞｬｯｼﾞ」でMを使用できない。
頭		のうみそ		オート	ー	自身	最大行動値+2
頭		めだま		オート	ー	自身	最大行動値+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		はらわた		オート	ー	ー	なし
胴		はらわた		オート	ー	ー	なし
胴		せぼね		アクション	1	自身	同ターン内、次のカウントで使うマニューバ1つのコスト-1
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
腕		捕縛銃		アクション	3	1	射撃1+転倒。命中したならﾀｰﾝ終了まで、対象は移動ﾏﾆｭｰﾊﾞを自身に使用する際、行動値2点を追加で減らす。（この効果は累積しない）
頭		カンフー		オート	なし	自身	最大行動値+1
脚		ドリル		アクション	3	0	白兵2、この攻撃に対して「防御」無効
頭		カルマプロセッサ		オート	なし	自身	受けた狂気点1点を無効化する代わり、このパーツを損傷させてもよい。
腕		合成トランク		ダメージ	0	自身	防御1+「爆発」無効化
腕		廃部品のﾌﾞﾚｽﾚｯﾄ		オート	なし	自身	たからもの