キャラクター名

モニカ・ブッシュ

プレイヤー名

ポジション	コート	**享年**	16
メインクラス	レクイエム	**暗示**	人形（4）
サブクラス	レクイエム	**寵愛点**	13

初期配置	花園
最大行動値	10

能力値	**クラス**	**修正**	**合計**
武装	4	0	4
変異	0	0	0
改造	0	1	1

記憶のカケラ	内容
ひきこもり48	
手をつなぐ62	手をつないでいると安心する
最終戦争	人類の最後についての知識と記憶をざっくりおぼえている。

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
ロージー	信頼	3	①②③④⑤	
９７１	保護	3	①②③④⑤	
		3	①②③④⑤	
		2	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
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、攻撃判定の出目＋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	1〜0	射撃攻撃１＋爆発＋全体攻撃
頭		のうみそ		オート	なし	自身	最大行動値＋2
頭		めだま		オート	なし	自身	最大行動値＋１
頭		あご		アクション	2	0	肉弾攻撃１
頭		カンフー		オート	なし	自身	最大行動値＋１
頭		ボルトヘッド		ジャッジ	1	自身	支援２
ポジション		冷静		オート	なし	自身	行動判定に おいて、出目＋１してよい
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		魔弾		オート	なし	自身	バトルパー トで射撃攻撃マニューバの最大射 程を＋１してもよい
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
胴		せぼね		アクション	1	1	同ターン内の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	なし	なし	なし
胴		はらわた		オート	なし	なし	なし
胴		ちいさなアンデッド		オート	なし	なし	たからもの、実験用マウスのゾンビ