キャラクター名

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	レクイエム	**寵愛点**	0

初期配置	煉獄
最大行動値	11

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

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
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			
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してもよい
メインクラス		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
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
サブクラス		子守歌		オート	なし	自身	バトルパートで射撃攻撃マニューバの攻撃判定出目−1、コスト−1（最低1）
頭		カンフー		オート	なし	自身	最大行動値＋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		ショットガン		アクション	2	0-1	射撃攻撃１＋爆発、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
頭		アドレナリン		オート	なし	自身	最大行動値＋１
				オート			
				オート			