キャラクター名

かわり

プレイヤー名

ポジション	ホリック	**享年**	25
メインクラス	レクイエム	**暗示**	
サブクラス	バロック	**寵愛点**	0

初期配置	花園
最大行動値	10

能力値	**クラス**	**修正**	**合計**
武装	2	1	3
変異	2	0	2
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
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
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
脚		ほね		アクション	3	0	移動1
脚		ほね		アクション	3	0	移動1
脚		あし		ジャッジ	1	0	妨害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
腕		せぼね		アクション	1	自身	同ターン内の次カウントで使うマニューバー1つのコスト-1（最低0）
ポジション		業怒		ダメージ	効果参照	自身	自身が与えたダメージに対してのみ使用可。コストとして任意の未練に狂気点1点を加える。ダメージ+2。
メインクラス		集中		ラピッド	2	自身	射撃攻撃のマニューバーの攻撃判定において、出目+1しても可
メインクラス		銃型		ジャッジ	2	0〜1	妨害2、そのあと同対象に射撃攻撃1を行っていい。
サブクラス		怪力		オート	なし	自身	肉弾・白兵攻撃におけるダメージ+1
胴		しんぞう		オート	なし	自身	最大行動値+1
胴		おとこのこ		オート	なし	自身	対話判定において出目+1してもよい
腕		肉切り包丁		アクション	2	0	白兵攻撃2
腕		二丁拳銃		アクション	3	0〜1	射撃攻撃2+連撃1
腕		対戦車ライフル		アクション	4	1〜3	射撃攻撃5