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	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

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		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は攻撃判定の出目+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+1してよい。
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		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
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+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+全体+爆発
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			
胴		小さなアンデッド		オート			たからもの。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。
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