キャラクター名

穂村　朱鷺枝

プレイヤー名

ポジション	コート	**享年**	19
メインクラス	レクイエム	**暗示**	幸福
サブクラス	ステーシー	**寵愛点**	0

初期配置	煉獄
最大行動値	12

能力値	**クラス**	**修正**	**合計**
武装	3	0	3
変異	1	1	2
改造	0	0	0

記憶のカケラ	内容
幸福の時	
戦火	

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攻撃判定において、出目+1してもよい
メインクラス		子守唄		オート	なし	自身	
サブクラス		失敗作		オート	なし	自身	攻撃判定・切断判定の出目はすべて+1される。ただし、バトルパートでの当ターン終了時及び戦闘終了時、あなたは任意のパーツを1つ損傷する。この損傷はコストとして扱われない。
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	なし	自身	最大行動値+1
頭		けもみみ		アクション	なし	自身	最大行動値+1、このパーツを行動判定で使用した際、大失敗してもこのパーツは損傷しない
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		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		アンデッドガン		アクション	3	1〜2	射撃攻撃1+爆発+全体攻撃
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			
		はらわた		オート			
頭		しんぞう		オート	なし	自身	最大行動値+1
胴		小さなアンデッド		オート	なし	自身	たからもの、実験用マウスのゾンビ
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