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	バロック	**寵愛点**	0

初期配置	楽園
最大行動値	11

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
ポジション		無茶		オート	-	自身	コストとして、任意の基本パーツ1つ損傷。行動判定・攻撃判定・切断判定を振り直す。
メインクラス		死の手		ラピッド	0	自身	攻撃マニューバ1つを「ラピッド」で使用可。
メインクラス		子守唄		オート	-	自身	バトルパート中の射撃攻撃判定の出目-1、コスト-1（最低1）。
サブクラス		凶化器官		オート	-	自身	自分の攻撃マニューバの使用宣言時、ダメージ+1。その際、「切断」「爆発」「転倒」「連撃」「全体攻撃」を無効。
				オート			
頭		のうみそ		オート	-	自身	最大行動値+2。
頭		めだま		オート	-	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	-	自身	最大行動値+1。
				オート			
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		よぶんなうで		ラピッド	0	自身	「アクション」マニューバ1つを「ラピッド」で使用可。
腕		ショットガン		アクション	1(2)	0～1	射撃攻撃1+爆発。攻撃判定の出目+1。
腕		対戦車ライフル		オート	3(4)	1～3	射撃攻撃5。
腕		小さなアンデット		オート	-	なし	たからもの
				オート			
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	-	なし	なし
胴		はらわた		オート	-	なし	なし
胴		しんぞう		オート	-	自身	最大行動値+1。
				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。