キャラクター名

ズイコウ

プレイヤー名

ポジション	ジャンク	**享年**	15
メインクラス	レクイエム	**暗示**	喪失
サブクラス	ロマネスク	**寵愛点**	0

初期配置	花園
最大行動値	12

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

記憶のカケラ	内容
秘密	基本82
故郷	基本35
事件	カウンターをいくつ使うかを宣言する。宣言分のC1、D1を振る。1D6を振り、1D6の結果とC1の合計値が、D1の合計値以上であれば、対象の結果にカウンターを加える。その後、1D6を振り、1D6の結果がD1の合計値以上であれば、対象の結果にカウンターを加える。その後、1D6を振り、1D6の結果がD1の合計値以上であれば、対象の結果にカウンターを加える。その後、1D6を振り、1D6の結果がD1の合計値以上であれば、対象の結果にカウンターを加える。

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
セダム	保護	3	①②③④⑤	
ジュリアン	信頼	3	①②③④⑤	
悠	憧憬	2	①②③④⑤	
		2	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		足掻く		オート	なし	自身	狂気点を使って判定を振りなおす際、出目+1
メインクラス		銃神		オート	なし	自身	射撃攻撃の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	以降、ターン終了まで自身の攻撃判定の出目+1
サブクラス		死の舞踏		ジャッジ	0	自身	攻撃判定のサイコロを振り直す
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
頭		帽子		オート	なし	自身	たからもの
頭		アドレナリン		オート	なし	自身	最大行動値+1
頭		リフレックス		オート	なし	自身	最大行動値+1
腕		水戸学の本		オート	なし	自身	なし
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		オート	2	2-3	射撃攻撃1+攻撃判定出目+1
腕		熊撃ち銃		オート	3	0-2	射撃攻撃3
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	自身	なし
胴		はらわた		オート	なし	自身	なし
胴		しんぞう		オート	なし	自身	最大行動値+1
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