キャラクター名

プレイヤー名

ポジション	ホリック	**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	煉獄
最大行動値	9

能力値	**クラス**	**修正**	**合計**
武装	4	0	4
変異	0	1	1
改造	0	0	0

記憶のカケラ	内容
手をつなぐ	[62] 震かと手をつないでいた。相手はわからないけど、確かに手の中にあった安心感。手に触れることで安心を得られるなら、せめて今いる時間とともつないでいたい。冷たい手でもぬくもりは感じられるから。
日常	[30] 退屈だけどあたたかくて、代わり映えしないけれど幸せな日常。そんな日々がきっといつまでも続くとしんじていたのだけれど…気が付けばこんな体で、こんな世界で…なにがあったのだろう。

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		加速する狂気		オート	なし	自身	バトルパートで発狂状態の未練がある際、攻撃判定+1
メインクラス		集中		ラピッド	2	自身	以後ターン終了まで攻撃判定の出目+1
メインクラス		子守歌		オート	なし	自身	バトルパートで攻撃判定出目-1コスト-1
サブクラス		銃神		オート	なし	自身	攻撃マニューバにおいて、攻撃判定において出目+1
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		カンフー		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
				オート			
腕		かた		アクション	4	自身	移動 1
腕		うで		ジャッジ	1	0	支援 1
腕		こぶし		アクション	2	0	肉弾攻撃 1
腕		二丁拳銃		アクション	3	0~1	射撃攻撃2+1
腕		ランチャー		アクション	4	1~2	砲撃攻撃4+爆発
				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	なし
胴		はらわた		オート	なし	なし	なし
胴		火炎瓶		アクション	2	0~1	砲撃攻撃1+爆発+連撃1 攻撃判定の出目-1
胴		しんぞう		オート	なし	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
				オート			