キャラクター名

プレイヤー名

ポジション	ジャンク	**享年**	10
メインクラス	レクイエム	**暗示**	渇望
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
70.亡者	
80.遊園地	

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		楽園の守護者		オート	なし	効果参照	あなたが楽園か花園にいる場合、楽園にいる手駒が使用するマニューバは全てコスト+2
メインクラス		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を+1してもよい。
メインクラス		銃型		ジャッジ	1	0〜1	妨害2、その後同対象に射撃攻撃1
サブクラス		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。
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	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		捕縛銃		アクション	2	1	射撃攻撃1+転倒。命中後ターン終了まで、対象は移動マニューバを自身に使用する際、コスト+2
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。
腕		狙撃ライフル		アクション	2	2〜3	射撃攻撃1、攻撃判定の出目+1
腕		手鏡		オート			たからもの
腕		おとこのこ		オート	なし	自身	対話判定出目＋１してよい。
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			
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