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	レクイエム	**寵愛点**	0

初期配置	煉獄
最大行動値	11

能力値	**クラス**	**修正**	**合計**
武装	4	1	5
変異	0	0	0
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		助言		ジャッジ	0	0〜2	支援1か妨害1。
メインクラス		魔弾		オート	なし	自身	射撃攻撃マニューバの最大射程を+1してよい。
メインクラス		子守唄		オート	なし	自身	射撃攻撃マニューバの行動判定出目-1、コスト-1（最低1）
サブクラス		後衛の誇り		オート	なし	自身	射撃攻撃、砲撃攻撃において、行動判定値が1以外でも大失敗ではなく通常の失敗となる。
頭		カンフー		オート	なし	自身	最低行動値+1
頭		アドレナリン		オート	なし	自身	最低行動値+1
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		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		対戦車ライフル		アクション	4	1〜3	射撃攻撃5
腕		？？？		アクション	なし	効果参照	？？？
頭		アクセサリー		オート	なし	なし	たからもの。バトルパート終了時、任意の未練1つを選んで狂気点を1点減らす。このパーツは損傷時に所持パーツから取り除く。