キャラクター名

グレイブ

プレイヤー名

ポジション	コート	**享年**	10
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	13

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

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
頭		のうみそ		オート			2
頭		めだま		オート			1
腕		うで		ジャッジ	1	0	支援１
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		あし		ジャッジ	1	0	妨害１
				オート			
胴		しんぞう		オート			1
腕		死人指揮		ジャッジ		0~1	支援2
		銃神		オート			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
脚		生存本能		オート			1
頭		けもみみ		オート			1
脚		しっぽ		オート			1
腕		再生する花		オート			うじむし
		失敗作		オート			攻撃判定・切断判定の出目は全て+1される。ただし、バトルパートでの毎ターン終了時および戦闘終了時、あなたは任意のパーツを1つ損傷する。この損傷はコストとしては扱わない。
腕		スクリーム		アクション	4	1~3	射撃攻撃5　　対戦車ライフル
頭		モノクル		ジャッジ			射撃に支援2　　スコープ
		子守唄		オート			バトルパートで射撃攻撃マニューバの攻撃判定出目-1、コスト-1
腕		つるのたて		ダメージ			防御1+「爆発」無効化
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