キャラクター名

ブライジェ

プレイヤー名

ポジション	コート	**享年**	14
メインクラス	レクイエム	**暗示**	
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	11

能力値	**クラス**	**修正**	**合計**
武装	2	0	2
変異	0	0	0
改造	2	1	3

記憶のカケラ	内容
炎	
引きこもり	
最終戦争	
編み物	
謝罪	

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
パルマ	対抗	3	①②③④⑤	
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	

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		冷静		オート	なし	自分	行動判定において、出目+1してよい。
メインクラス		銃神		オート	なし	自分	射撃攻撃マニューバの攻撃判定において、出目に+1してもよい。
メインクラス		子守唄		オート	なし	自分	射撃攻撃マニューバの攻撃判定出目-1、コスト-1
サブクラス		死の舞踏		ジャッジ	0	自分	攻撃判定のサイコロを振りなおす。
頭		のうみそ		オート			2
頭		めだま		オート			1
頭		アドレナリン		オート			1
頭		あご		アクション	2	0	肉弾攻撃 1
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		アクション	1	2-3	射撃攻撃1、攻撃判定の出目+1（子守唄のコスト-1反映済）
腕		ショットガン		アクション	1	0-1	射撃攻撃1+爆発、攻撃判定の出目+1（子守唄のコスト-1反映済）
腕		アームバイス		ジャッジ	1	0	支援2 or 妨害2
腕		写真		オート			戦闘終了時、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。
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			
胴		リフレックス		オート			1
胴		小さなアンデッド		オート			戦闘終了時、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。
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