キャラクター名

バイオリン弾きのジュリエッタ

プレイヤー名

ポジション		**享年**	
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	煉獄
最大行動値	9

能力値	クラス	修正	合計
武装	2	0	2
変異	0	0	0
改造	2	0	2

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
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
腕		うで		ジャッジ	1	0	支援１
脚		あし		ジャッジ	1	0	妨害１
胴		バイオリン		アクション	2	0-1	射撃1+爆発。攻撃判定に出目＋１
胴		コントラバス		アクション	4	1-3	射撃5
胴		テンタクル		ラピッド	1	0-2	移動妨害1
サブクラス		調律		ラピッド	0	0	対象の損傷したパーツを一つ選ぶ。対象はターン終了までそのパーツのマニューバを使用してよい。（ただし、使用済み、重複不可などは戻らない。）
頭		ファンサービス		アクション	3	0-1	増援（ゾンビ×サイコロの出目分）
メインクラス		最高の戦友		ラピッド	1	自身	あなたは損傷中の「白兵攻撃」か「射撃攻撃」の効果を持つパーツを損傷前の状態に戻してよい。
メインクラス		銃型		ジャッジ	2	0-1	妨害2。その後、同対象に射撃攻撃1を行ってよい。
胴		鋼鉄の皮膚		ダメージ	0	自身	防御1+爆発無効
胴		セパレート		オート	なし	自身	切断を常に無効化してよい。
頭		エンバーミング		ジャッジ	2	0	1ターンに何度でも使ってよい。ただし、一回の判定への重複は不可。