

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	喪失
サブクラス	タナトス	寵愛点	0

初期配置	煉獄
最大行動値	9

記憶のカケラ	内容
死去	目の前で誰かが亡くなった。また誰かが亡くなるのか？

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

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		コート		ラピッド	0	0~3	1na [看破] コート/ラピッド/0/0-3 対象の「ラピッド」「ダメージ」「ジャッジ」マニューバ1つの効果を打ち消す。
メインクラス		銃神		オート	なし	自身	1na [重心] レクイエム/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
メインクラス		死の手		ラピッド	0	自身	1na [市の手] レクイエム/ラピッド/0/自身 任意の攻撃マニューバ1つを「ラピッド」で使用してよい
サブクラス		殺劇		オート	なし	自身	1na [殺劇] タナトス/オート/なし/自身 パートにおいて、同カウントに他の機能が攻撃対象とした時に攻撃判定する際、自身の攻撃判定出目+1、ダメージしてよい。
				オート			たからもの
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		アドレナリン		オート	なし	自身	最大行動値+1
頭				オート			
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		対戦車ライフル		アクション	4	1~3	射撃攻撃 5
腕		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			
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
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
腕		うで		オート	2	0	白兵攻撃+1+切断。
				オート			
				オート			
				オート			
				オート			