キャラクター名

ねこ

プレイヤー名

ポジション	ジャンク	**享年**	
メインクラス	レクイエム	**暗示**	
サブクラス	ゴシック	**寵愛点**	0

初期配置	煉獄
最大行動値	12

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

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
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
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		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
頭		カンフー		オート	0	自身	最大行動値＋1
頭		発勁		ラピッド	0	0	自身に対しては使用不可。移動1
腕		アンデッドガン		アクション	3	1~2	射撃攻撃1＋爆発＋全体攻撃
胴		どろどろ		ダメージ	1	0~1	自身がダメージを受けた際、そのダメージを与えた対象にのみ使用可。肉弾攻撃2
腕		よぶんなうで		ラピッド	0	自身	望む「アクション」マニューバ1つを「ラピット」として使用する
		銃神		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
		銃型		ジャッジ	2	0~1	妨害2。 その後、同対象者に射撃攻撃1を行ってよい
		背徳の悦び		ダメージ	0	自身	使用済みの「ラピッド」「ジャッジ」「ダメージ」のマニューバを1つ、再使用可能にする
頭		アドレナリン		オート	0	自身	最大行動値+1
腕		リフレックス		オート	0	自身	最大行動値+1
腕		仕掛け罠		オート	0	0~2	支援1か妨害1