キャラクター名

プレイヤー名

ポジション	ジャンク	**享年**	14
メインクラス	レクイエム	**暗示**	希望
サブクラス	ステーシー	**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	3	0	3
変異	1	1	2
改造	0	0	0

記憶のカケラ	内容
母の手	
花園	

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	なし	自身	行動値+1。
腕		熊撃ち銃		アクション	3	0-2	射撃攻撃3。
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。
脚		しっぽ		オート	なし	自身	行動値+1。
頭		けもみみ		オート	なし	自身	行動値+1。このパーツを使用した行動判定が大失敗になってもこのパーツは損傷しない。
メインクラス		銃神		オート	なし	自身	射撃攻撃の攻撃判定に+1してよい。
メインクラス		子守歌		オート	なし	自身	射撃攻撃の判定-1、射撃攻撃のコスト-1。
サブクラス		失敗作		オート	なし	自身	攻撃判定・切断判定の出目＋１される。毎ターン終了時及び戦闘終了時に任意のパーツを一つ損傷する。これはコストとして扱わない。
ポジション		半壊		オート	なし	自身	バトルパートにおけるターン終了時、たからものを破損した際、いずれも狂気点の増加を受けない。
腕		アクセサリー		オート			