キャラクター名

ブレットノート

プレイヤー名

ポジション		**享年**	
メインクラス		**暗示**	
サブクラス		**寵愛点**	0

初期配置	煉獄
最大行動値	8

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

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
		自動操縦（平気）		オート	なし	自身	バトルパートにおいて、パーツを損傷しても、ターン終了時までそのマニューバは使用できる
		【ブレットキャノン】		アクション	4	1〜3	砲撃攻撃5+爆発、攻撃判定の出目+1。さらにこの攻撃が命中しなかった場合、対象となったキャラクターと同じエリアに［増援（ナイトメア×1D6）］。
		【轢き潰し】		アクション	3	0	肉弾攻撃4、「防御」無効。カウント終了時に自身は即座に「移動1」しなければならない。
		スコープ		ジャッジ	0	自身	支援2、射撃･砲撃のみ
		履帯（ほね）		アクション	3	自身	移動1
				オート			
		試作品（失敗作）		オート	なし	自身	攻撃判定・切断判定の出目は全て+1、ターン終了時・戦闘終了時にパーツ損傷
		爆発反応装甲（合金トランク）		ダメージ	0	自身	防御1+爆発無効
		菱形装甲（アーマースキン）		ダメージ	0	自身	防御1
		空間装甲（スチールボーン）		ダメージ	1	自身	防御1+切断無効
		砲手（集中）		ラピッド	2	自身	以後、ターン終了まであなたの攻撃判定の出目+1
				オート			
		車長（のうみそ）		オート	なし	自身	最大行動値+2
		無線手（カンフー）		オート	なし	自身	最大行動値+1
		操縦士（しんぞう）		オート	なし	自身	最大行動値+1
		装填手（アドレナリン）		オート	なし	自身	最大行動値+1
		応援手（よぶんなあたま）		オート	なし	自身	最大行動値+2
				オート			
		装甲板		オート	なし	なし	なし