キャラクター名

ギムレット(1)

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	11

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
頭		のうみそ		オート			2
頭		めだま		オート			1
頭		死人指揮		ジャッジ	0	0～1	支援２、自身には不可
腕		うで		ジャッジ	1	0	支援１
腕		肉切り包丁		アクション	2	0	白兵2
胴		庇う		ダメージ	0	0～1	対象が受けたﾀﾞﾒｰｼﾞを自身が受ける（1ﾀｰﾝ中何度でも可）
胴		しんぞう		オート			最大行動値１
胴		せぼね		アクション	1	自身	次カウントで使うアクション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		あし		ジャッジ	1	0	妨害１
脚		死人の流儀		ジャッジ			基本パーツ1つ破損、支援2or妨害2