キャラクター名

プレイヤー名

ポジション	オートマトン	**享年**	
メインクラス	レクイエム	**暗示**	
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	11

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

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
				オート			
ポジション		煉獄の檻		オート	なし	自身	バトルパートでターン終了時「煉獄」にいるなら、行動値がマイナスに達していても、次ターン開始時の行動値回復において最大行動値まで回復してよい
メインクラス		死人の流儀		ジャッジ	効果	0~1	コストの代わりに、あなたは任意の基本パーツを1つ損傷する。支援2か妨害2
サブクラス		死の手		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
メインクラス		失敗作		オート	なし	自身	攻撃判定・抵抗判定の出目はすべて1とする。ただし、バトルパートでの毎ターン終了時及び戦闘終了時、あなたは任意のパーツを１つ損傷する。この損傷はコストとしては扱わない
頭		カンフー		オート	なし	自身	最大行動値＋1
腕		手榴弾		ラピッド	2	0~1	砲撃攻撃２＋爆発、攻撃判定の出目マイナス1
腕		ランチャー		アクション	4	1~2	砲撃攻撃４＋爆発
胴		しんぞう		オート	なし	自身	最大行動値＋1
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「ラピッド」として使用する
腕		たからもの		オート			