キャラクター名

プレイヤー名

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

初期配置	煉獄
最大行動値	9

能力値	**クラス**	**修正**	**合計**
武装	2	1	3
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		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
ポジション				オート			
メインクラス		スタイル：クイックドロウ		オート			元のマニューバ名に「単銃」を含むパーツの攻撃 特記時、サイコロを2つ振り2つ分の処理を行う。これに対する「ジャッジ」「ダメージ」マニューバ の効果は両方の攻撃に等しく適用する。
メインクラス		銃神		オート	なし	自身	射撃マニューバ出目+1
サブクラス				オート			
腕		大型拳銃		アクション	2	0~1	射撃攻撃1
腕		レーザーサイト		オート	なし	自身	「切断」「爆発」を持たない射撃マニューバ出目+1
腕		変形機構		オート	なし	自身	このパーツを装備したとき、あなたが持っている武装の攻撃マニューバを一つ（1d12振る）選ぶ。その後、任意のタイミングで選んだ攻撃マニューバを選び直すことができる。選ばれた武装のマニューバのコスト、射程、効果を使用してよい。
		サイコブラスター		ラピッド	効果参照	０～2	コストの代わりにあなたは現在行動値を1減らした上で、任意の未練に狂気点1点を加える。射撃攻撃4
		連装砲		アクション	3	1～2	砲撃攻撃2+連撃2