キャラクター名	プレイヤー名
ぶきち	

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	バロック	**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	2	1	3
変異	2	0	2
改造	0	3	3

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
緑将	尊敬	3	①②③④⑤	彼は私の剣筋を正してくれた師匠だ。思慮深く未熟な私とは真逆の、剛胆で気高い背中を今でも追い続けている。彼の剣筋、人格、生き様、全てを尊敬している。
		3	①②③④⑤	
		3	①②③④⑤	
		3	①②③④⑤	
		3	①②③④⑤	
		2	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
ポジション		陣頭の心得(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		精神統一(集中)		ラピッド	2	自身	以後、ターン終了時まであなたの攻撃判定の出目+1。
メインクラス		斬り込み(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。
サブクラス		小指の極意(怪力)		オート	なし	自身	肉弾・白兵攻撃におけるダメージ+1。
		酷使(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、ターン終了までそのマニューバは使用できる。
		八相の構え(死神)		オート	なし	自身	白兵攻撃マニューバの攻撃判定において、出目+1してもよい。
		斬り捨て御免(完全捕食)		オート	なし	0	あなたが制圧Dの対象に肉弾攻撃を成功させた際、対象の残りパーツ総数が(攻撃判定値-5)以下だったなら、対象は全てのパーツが損傷する(ただしレギオンには無効)。
				オート			
頭		のうみそ		オート	-	自身	最大行動値+2
頭		めだま		オート	-	自身	最大行動値+1
頭		あご		アクション	2	0	肉弾攻撃1
頭		格闘術(カンフー)		オート	なし	自身	最大行動値+1
頭		いっせんど		アクション	6	0~2	砲撃攻撃5。この攻撃が命中したなら攻撃対象は行動判定(±0)を行う。この判定に失敗した場合、対象は状態異常「やけど」になる。
				オート			
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
腕		リストウェイト(リミッター)		オート	なし	自身	このパーツがバトルパート中に損傷した時、宣言することで最大行動値に+2してもよい。バトルパート終了までこの効果は続き、効果中はこのパーツを修復できない。
腕		サムライソード(名刀)		アクション	2	0	白兵攻撃2+切断、攻撃判定の出目+1。
腕		三所隠し(合金トランク)		ダメージ	0	自身	防御1+「爆発」無効化
腕		後の先(ゴノセン)(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		サムライのこて(ガントレット)		オート	なし	自身	腕のみ、ダメージに対して常に「防御1」。腕部にある白兵・肉弾攻撃マニューバのダメージ+1。
				オート			
胴		はらわた		オート	-	-	なし
胴		はらわた		オート	-	-	なし
胴		せぼね		アクション	1	自身	同ターン内、次のカウントで使うマニューバ1つのコスト-1
胴		サムライのふく(エナジーチューブ)		オート	なし	自身	最大行動値+2。装備箇所にダメージを受けた際、あなたは任意の基本パーツ1つを追加で損傷しなくてはならない。