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	バロック	**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	2	1	3
変異	2	0	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
ポジション		煉獄の檻		オート	なし	自身	ターン終了時に煉獄にいるなら、行動値がマイナスになっていても最大行動値まで回復させる。
メインクラス		銃神		オート	なし	自身	射撃の攻撃判定の出目+1
メインクラス		集中		ラピッド	2	自身	ターン終了まで攻撃判定の出目+1
サブクラス		凶化器官		オート	なし	自身	あらゆる攻撃のマニューバが与えるダメージを、使用宣言時に1上昇させてもよい。しかし、付随する効果はすべて失われる。
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
頭		カンフー		オート	なし	自身	最大行動値+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
腕		熊撃ち銃		アクション	3	0〜2	射撃3
腕		対戦車ライフル		アクション	4	1〜3	射撃5
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
胴		おとこのこ		オート	なし	自身	対話判定において、出目+1
脚		しっぽ		オート	なし	自身	最大行動値+1