キャラクター名

老兵

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	ロマネスク	**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	0	2
変異	0	0	0
改造	2	2	4

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		無茶		オート	効果参照	自身	コストとして、あなたは任意の基本パーツを破壊する。行為判定・攻撃判定・切断判定においてサイコロを振りなおしてよい。
メインクラス		銃神		オート	0	0	射撃マニューバの攻撃判定の出目に+1
メインクラス		最高の戦友		ラピッド	1	自身	あなたは損傷中の「白兵攻撃」か「射撃攻撃」の効果を持つパーツ1つを、損傷前の状態に戻してもよい。
サブクラス		調律		ジャッジ	2	0～1	対象の損傷したパーツを1つ選ぶ。対象はターン終了時までそのパーツを使用してもよい。
頭		カンフー		オート		自身	+1
腕		２丁拳銃		アクション	3	0～2	射撃攻撃2+連撃
胴		スチールボーン		ダメージ	1	自身	防御1+切断無効
頭		異形の目（スコープ）		ジャッジ	0	自身	支援2。砲撃、射撃攻撃のみ可。
胴		パイルバンカー		アクション	1	0	白兵攻撃2。防御無効。命中したとき対象を移動1してもよい。
頭		アドレナリン		オート		自身	+1