キャラクター名	プレイヤー名
仮1	

ポジション	ジャンク	**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	10

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
ポジション		地獄の住人		オート	なし	自身	バトルパートで「地獄」にいる際、攻撃判定の出目が+1される。
メインクラス		銃神		オート	なし	自身	射撃攻撃マニューバの攻撃判定において、出目+1してもよい。
メインクラス		子守唄		オート	なし	自身	バトルパートで射撃攻撃マニューバの攻撃判定出目□1、コスト□1(最低1)。
サブクラス		失敗作		オート	なし	自身	攻撃判定・回避判定の出目は全て+1される。ただしバトルパートでの毎ターン終了時および戦闘終了時、あなたは任意のパーツを1つ損壊する。この損壊はコストとしては扱われない。
頭		カンフー		オート	なし	自身	最大行動値1
腕		弓(ショットガン)		アクション	2	0~1	射撃攻撃1+爆発、攻撃判定の出目+1
腕		矢筒(アンデッドガン)		アクション	3	1~2	射撃攻撃1+爆発+全体攻撃。
胴		しんぞう		オート	なし	自身	最大行動値1
脚		おとこのこ		オート	なし	自身	対話判定において、判定出目+1してもよい