キャラクター名	プレイヤー名
背後から対戦車	

ポジション		**享年**	
メインクラス		**暗示**	
サブクラス		**寵愛点**	5

初期配置	楽園
最大行動値	8

能力値	**クラス**	**修正**	**合計**
武装	0	0	0
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
		対戦車ライフル		アクション	4	1～3	射撃攻撃5
		ほね		アクション	3	自身	移動1
		スコープ		ジャッジ	0	自身	支援2、射撃・砲撃攻撃にのみ可
		見えざる触手		ジャッジ	効果参照	0~1	コストの代わりに、あなたは任意のパーツ2つを損傷する。判定の結果は判定値に関係なく「判定値6（いかなる修正も受けない）」として処理する。
		のうみそ		オート	なし	自身	最大行動値+2
		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。
		はらわた		オート	なし	なし	