

キャラクター名

プレイヤー名

ポジション		享年	
メインクラス		暗示	
サブクラス		寵愛点	0

初期配置	煉獄	記憶のカケラ		内容	
最大行動値	9				
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		

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
		オートマトン		オート			
		レクイエム		オート			武装2
		ストライカー		オート			電極2
		ボーナス		オート			電極1
		寵愛修正		オート			
		総計		オート			武装2 電極3
				オート			
ポジション		無茶		オート	効果参照	自身	コストとして任意の基本パーツを1つ損傷、行動判定・攻撃判定・切斷判定を振りなおしてもよい。
メインクラス		子守唄		オート	なし	自身	射撃マニューバ出目-1、コスト-1（最低1）
メインクラス		スタイル：バレットメーカー		オート			射撃攻撃の値が「1」のマニューバを使用した際、攻撃に「爆発」か「転倒」を加えてよい。
サブクラス		輪舞曲		オート			「転倒」「移動」「切斷」「爆発」を持たない、「攻撃」の値が2以下の攻撃マニューバを使用した際、「連撃1（すでにあるなら+1、最大2）」を加えてもよい。
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
頭		バランスー		オート			自身の攻撃判定において、あなたが持つマニューバに付随する「攻撃判定の出目-」を無視してよい。
				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		ルールガン		アクション	2	0～2	宣言時、「射撃攻撃1、攻撃判定の出目+2」か「同ターン内であなたが既に使う（ルールガン）の攻撃判定の出目+2（重複不可）」のどちらかの効果を選び、処理を行う。
腕		レーザーサイト		オート			「切斷」「爆発」を持たない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。
腕		サーキット		オート			1。このパーツが損傷した際任意のパーツ1つ損傷。
				オート			
胴		せばね		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			