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**	11

初期配置	煉獄
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

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		【スコープ】		ジャッジ	0	自身	支援2。射撃・砲撃攻撃のみに可。
頭		【ボルトヘッド】		ジャッジ	1	自身	支援2。
腕		うで		ジャッジ	1	0	支援１
腕		【四丁拳銃】		アクション	4(3)	0-1	射撃攻撃2＋連撃3（オリジナル）
腕		【ランチャー】		アクション	4	1-2	砲撃攻撃4+爆発
腕		【足を狙う】		ラピッド	1	0-1	移動妨害1。その後、同対象に射撃攻撃1を行ってよい。その攻撃判定に成功した場合、命中箇所は判定値に関係なく「脚部」になる。（全損していれば攻撃無効扱い）（オリジナル）
胴		せぼね		アクション	1	自身	次カウントで使うアクション１つのコスト-1
胴		【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よい。（『歪曲の舞踏』）
胴		【銃神】		オート			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。
胴		【子守唄】		オート			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）
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
脚		【銃型】		ジャッジ	2	0-1	妨害2。その後、同対象に射撃攻撃1を行ってよい。