

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
最大行動値	13

記憶のカケラ	内容

能力値	クラス	修正	合計
武装	0	1	1
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
ポジション		衝動(※)		オート	-	自身	1ターンに1回、コストの代わりに狂気点1を追加することでコストにして良い
メインクラス		魔弾		オート	/	自身	射撃攻撃マニューバの最大射程を+1して良い
メインクラス		銃神		オート	/	自身	射撃攻撃出目+1
メインクラス		子守唄		オート	/	自身	射撃攻撃出目-1、コスト-1
メインクラス		集中		ラピッド	2	自身	以後、ターン終了まで攻撃判定出目+1
メインクラス		死の手		ラピッド	0	自身	攻撃マニューバ一つラピッド化
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	/	自身	1
頭		アドレナリン		オート	/	自身	1
頭		リミッター		オート	/	自身	損傷で最大行動値+2
頭		ボルトヘッド		ジャッジ	1	自身	支援2
頭		スコープ		ジャッジ	0	自身	支援2 射撃・砲撃攻撃のみ可
頭		エナジーチューブ		オート	/	自身	2。装備箇所損傷時追加損傷
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		狙撃ライフル		アクション	2	2~3	射撃攻撃1 攻撃出目+1
腕		二丁拳銃		アクション	3	0~1	射撃攻撃2+連撃1
腕		ショットガン		アクション	2	0~1	射撃攻撃1+爆発 攻撃出目+1
腕		レーザービーム		アクション	3	0~3	射撃攻撃1+切断
腕		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
腕		対戦車ライフル		アクション	4	1~3	射撃攻撃5
腕		アームパイプ		ジャッジ	1	0	支援2or妨害2
腕		ガントレット		オート	/	自身	腕防御常に1。腕部の白兵肉弾ダメージ+1
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