キャラクター名	ECA-１５５１
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	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		ロックオン		ジャッジ	1	自身	支援２
頭		剣術プログラム		オート	なし	自身	白兵攻撃マニューバの攻撃判定において、出目＋１
頭		演算装置		オート	なし	自身	最大行動値＋２
頭		補助演算装置		オート	なし	自身	最大行動値＋１
頭		動線予測装置		オート	なし	自身	最大行動値＋２
腕		高周波ブレード		アクション	2	0	白兵攻撃２＋切断、攻撃判定の出目＋１
腕		軌道修正		ジャッジ	1	0	支援１
腕		大盾		ダメージ	0	自身	防御２
腕		ガントレット		オート	なし	自身	腕のみダメージに対して常に防御１。腕部にある肉弾・白兵攻撃マニューバのダメージ＋１
胴		緊急脱出装置		オート	なし	自身	このパーツ損傷時、自身を舞台から取り除き、あらかじめ用意した別の手駒（行動値は現カウント・１）を同エリアか隣接エリアに配置。合計悪意に手駒本来の半分（切り上げ）をくわえる
胴		強化装甲		オート	なし	自身	「切断」を常に無効化してよい
胴		鉄鎧		ダメージ	0	自身	防御２
胴		衝撃分散機構		オート	なし	自身	任意の箇所を望む数選び、ダメージを振り分けてよい。切断判定は、ダメージを受けた箇所の一つを選んで行う
胴		装甲版		オート	なし	なし	なし
脚		鉄の戦馬		アクション	2	自身	移動１～２
脚		装甲版		オート	なし	なし	なし
脚		装甲版		オート	なし	なし	なし
脚		装甲版		オート	なし	なし	なし