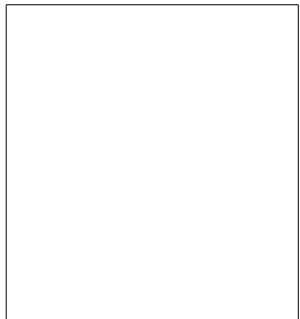


キャラクター名

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	12

記憶のカケラ	内容

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
頭		のうみそ		オート			2
頭		めだま		オート			1
				オート			
腕		うで		ジャッジ	1	0	支援1
				オート			
				オート			
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
				オート			
頭		★うつらないまなこ		オート			(死神)白兵攻撃出目+1
頭		縫合手術		ダメージ	1	自信	(再生)防御1.重複不可
頭		よぶんなめ		オート	1	0-1	支援2
頭		よぶんなあたま		オート			2
頭		アドレナリン		オート			1
				オート			
腕		★うごかないみぎて		オート			(スチールボーン)防御1+「切断」無効
腕		リミッター		オート			壊れた宣言時.最大行動値+2
腕		縫合技術		オート			<small>縫合アームあなたを使用した修繕マニューバにより対象が切断判定に失敗するか一瞬全員のみの有効範囲内にあるボウ・サブウェポン1体の場合パーツ2パーツ</small>
腕		大鋏		アクション	3	0	白兵2+切断(相手は切断判定-2)
腕		長い腕		オート			肉弾.白兵マニューバの射程+1
				オート			
胴		★ひきずるせきずい		オート			(不動)移動.妨害無効
胴		★のたうつしんぞう		オート			(しんぞう)1
胴		だるま		オート			<small>「腕」か「脚」にダメージが蓄積された際.任意の順番にダメージを振り分けてよい。「腕」が受け取ったダメージに対しての効果が発生しない。破壊判定は.ダメージを受けられた順番の1を優先で行う。</small>
胴		医療用メス		アクション	2	0	白兵2
胴		知覚混乱		ジャッジ	2	1-2	妨害2.重複不可
				オート			