キャラクター名	プレイヤー名
リップ	

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

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

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	なし	自身	最大行動値+2
頭		めだま		オート	なし	自身	最大行動値+1
頭		平気		オート	なし	自身	バトルパートにおいて、パーツを損傷しても、ターン終了時までそのマニューバは使用できる。
頭		庇う		ダメージ	なし	0〜1	対象が受けたダメージを、代わりに自身が受ける。1ターンに何度でも使用可
腕		黒いフルフェイス（失敗作）		オート	なし	自身	攻撃判定・切断判定の出目は全て+1、ターン終了時・戦闘終了時にパーツ損傷
頭		アドレナリン		オート	なし	自身	最大行動値+1
				オート			
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		死神		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してもよい
腕		怪力		オート	なし	自身	肉弾攻撃、白兵攻撃のダメージ+1
腕		握りつぶす（ジョギリ）		アクション	3	0	白兵攻撃4、攻撃判定+1
腕		切り裂く（芝刈り機）		アクション	3	0	白兵攻撃3+連撃2
腕		遠隔機構（長い腕）		オート	なし	自身	肉弾・白兵攻撃マニューバの射程を+1してもよい。
腕		鉄の剛腕（ガントレット）		オート	なし	自身	腕部の白兵･肉弾ダメージ+1、腕のみ防御1
腕		アームバイス		ジャッジ	1	自身	支援2か妨害2
腕		エナジーチューブ		オート	なし	自身	最大行動値+2。装備箇所にダメージを受けた際、あなたは任意の基本パーツ1つを通過で損傷しなくてはならない。
				オート			
胴		せぼね		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	なし	なし	なし
胴		はらわた		オート	なし	なし	なし
				オート			
脚		ほね		アクション	3	自身	移動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