キャラクター名

リアニメイター

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	11

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
		大鋏		アクション	3	0	白兵攻撃２＋切断（相手は切断判定修正 - ２）
		縫合用アーム		オート	なし	0～1	自身が使用した攻撃マニューバにより、攻撃対象の損傷ユーニット数以上を生成させた時のみ、この効果を使用してよい。対象の1ユニットを対象に選ぶ。対象は損傷したパーツを2個修復させる
		合成再活性化		アクション	効果参照	0～1	射程内で、自身より「高品」の低いホラー1体を選び、その高品が1だけ、自身のF値値を減らす（複数不可）。対象は損傷しているパーツ全てが修復される（ただし、ターンの使用回数は回復しない）
		自動再接続		オート	なし	自身	「切断」を常に無効化してよい
		再生		ダメージ	1	自身	防御1、1ターンに何度でも使ってよい。（同じダメージに対して複数回の使用は不可
		不動		オート	なし	自身	「転倒」「移動」を無効化してもよい
		アームバイス		ジャッジ	1	0	支援２か妨害２
		有機触肢		アクション	3	自身	移動１、この移動に対して「移動妨害」は全て無効
		のうみそ		オート	なし	自身	最大行動□＋２
		強化反応器		オート	なし	自身	最大行動□＋１
		リフレックス		オート	なし	自身	最大行動□＋１
		アドレナリン		オート	なし	自身	最大行動□＋１
		構築関節		オート	なし	なし	なし
		構築関節		オート	なし	なし	なし
		構築関節		オート	なし	なし	なし