キャラクター名

ビット

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** | 8 |

| 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 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 小型ミサイル（ランチャー） | | アクション | 4 | 1〜2 | 砲撃攻撃4+爆発 |
| | | フローター | | オート | なし | 自身 | 自身を対象とする全ての肉弾・白兵攻撃の判定値-1 |
| | | 出力過剰（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 |
| | | AI（のうみそ） | | オート | なし | 自身 | 最大行動値+2 |
| | | レーザービーム | | アクション | 3 | 0〜3 | 射撃攻撃1+切断 |
| | | 移動ユニット（ほね） | | アクション | 3 | 自身 | 移動1 |
| | | 装甲（はらわた） | | オート | なし | なし | なし |