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	11

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
ポジション		ナノマシン制御		オート	なし	自身	狂気点が増加しない
メインクラス		照準アシストシステム		オート	なし	自身	射撃攻撃の出目+1
メインクラス		腕部内蔵射撃機構		ジャッジ	2	0〜1	妨害2。その後、同対象に射撃攻撃1
サブクラス		アーク放電		ジャッジ	0	0〜1	支援2 or 妨害2。コストとして基本パーツを損傷。
頭		思考回路		オート			最大行動値+2
頭		視覚情報モジュール		オート			最大行動値+1
頭		行動支援ユニット		オート	0	自身	最大行動値+1
頭		あご		アクション	2	0	肉弾攻撃 1
頭		スコープ		ジャッジ	0	自身	射撃攻撃にのみ支援2
腕		こぶし		アクション	2	0	肉弾攻撃 1
腕		二丁拳銃		アクション	3	0〜1	射撃攻撃2+連撃
腕		強化骨格		ジャッジ	1	0	支援 1
腕		かた		アクション	4	自身	移動 1
腕		バリスティックシールド		ダメージ	2	自身	防御2。戦闘終了時、自身の損傷パーツを二つまで修復してよい。
腕		アームバイス		ジャッジ	1	0	支援2 or 妨害2
胴		駆動コア		オート	0	自身	最大行動値+1
胴		アーマースキン		ダメージ	0	自身	防御1
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			
胴		はらわた		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