キャラクター名

中枢ＡＩ

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
		人形遣い		アクション	2	0～2	他の手駒にのみ使用可。 対象はこのカウントに任意のアクションマニューバ1つをコスト0で使用してよい。
		予測演算（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
		防衛機構（再生）		ダメージ	1	自身	防御1、1ターンに何度も使用可
		増設バッテリー（よぶんなあたま）		オート	なし	自身	最大行動値+2。
		思考回路（のうみそ）		オート	なし	自身	最大行動値+2
		生体電池（アドレナリン）		オート	なし	自身	最大行動値+1。
		生体電池（カンフー）		オート	なし	自身	最大行動値+1。
		生体電池（リフレックス）		オート	なし	自身	最大行動値+1。
		サーキット		オート	なし	自身	最大行動値+1。このパーツが損傷した時、あなたは自身の任意のパーツを1つ損傷する。
		生体電池（しんぞう）		オート	なし	自身	最大行動値+1。
		装甲板（はらわた）		オート	なし	なし	なし
		装甲板（はらわた）		オート	なし	なし	なし
		携帯型バッテリー		オート	なし	自身	ターン開始時、このパーツを損傷させてよい。そのターン中のみ、最大行動値+2
				オート			