

キャラクター名

No.4

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	12

記憶のカケラ	内容

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

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		あご		アクション	2	0	肉弾攻撃 1
頭		ピンチ○（暴食）		ラピッド	0	自身	損傷した強化パーツを1つ修復する
頭		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
頭		集中		ラピッド	2	自身	以後、ターン終了まであなたの攻撃判定の出目+1
頭		最高の戦友		ラピッド	1	自身	あなたは損傷中の「白兵攻撃」が「射撃攻撃」の効果を持つパーツ1つを、損傷前の状態に戻してよい
頭		カンフー		オート	なし	自身	最大行動値+1
頭		アドレナリン		オート	なし	自身	最大行動値+1
				オート			
腕		こぶし		アクション	2	0	肉弾攻撃 1
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		死の手		ラピッド	0	自身	自身の攻撃マニューバを一つラピッドで使用してよい
腕		特殊バット（釘バット）		アクション	2	0	白兵攻撃1+爆発
腕		チャンス○（有刺鉄線）		ダメージ	0	自身	自身がダメージを与えた際のみ使用可。白兵・肉弾ダメージ+1
腕		フルスイング（スパイク）		ダメージ	1	自身	自身がダメージを与えた際のみ使用可。白兵・肉弾ダメージ+2
				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		しんぞう		オート	なし	自身	最大行動値+1
胴		タイマン上等（よぶんなうで）		ラピッド	0	自身	望む「アクション」マニューバ1つを「ラピッド」として使用する
				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
脚		スライディング（ホッパー）		ラピッド	2	自身	移動1、移動妨害無効