キャラクター名

デスウィング：公式データ

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

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
		デスバラージ（アンデッドガン）		アクション	3	1～2	射撃攻撃１＋爆発＋全体攻撃
		銃撃乱射（二丁拳銃）		アクション	3	0～1	射撃攻撃２＋連撃１
		狙撃補助システム（スコープ）		ジャッジ	0	自身	支援２、射撃・砲撃攻撃にのみ可
		パワーフィールド（再生）		ダメージ	1	自身	防御１、１ター ンに何度使用してもよい
		エネルギー相殺（合金トランク）		ダメージ	0	自身	防御１＋『爆発』無効
		自動迎撃システム（死の手）		ラピッド	0	自身	任意の攻撃マニューバ１つを「ラピッド」として使用可
		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（全体攻撃では、自身に対する判定値のみ－１）
		演算回路（のうみそ）		オート	なし	自身	最大行動値＋２
		自動照準システム（よぶんなあたま）		オート	なし	自身	最大行動値＋２
		演算補助ソフト（めだま）		オート	なし	自身	最大行動値＋１
		本体神経リンク（リフレックス）		オート	なし	自身	最大行動値＋１