キャラクター名

リフトバイス

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	9

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
		チタンピアサー		アクション	3	0	白兵攻撃2、 この攻撃に対して「防御」は無効
		警備システム起動		オート	3	1	射撃攻撃1+全体攻撃
		溶接バーナー		ダメージ	効果参照	自身	自身がダメージをもたらしたときのみ使用可。コストとして、あなたは任意の基本パーツを1つ損傷する。白兵・肉弾ダメージ+1(重複不可)。1ターンに何度も使用してよい。
		演算システム		ジャッジ	0	自身	支援2
		オートバランサー		アクション	3	自身	移動1
		コアユニット		オート	なし	自身	最大行動値+2
		有機燃焼エンジン		オート	なし	自身	最大行動値+1
		チタン合金装甲		オート	0	自身	防御1+切断無効
		燃料タンク		オート	なし	なし	なし
		燃料タンク		オート	なし	なし	なし