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	13

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
メインクラス		パイロキネシス		アクション	2	0〜1	砲撃攻撃2
メインクラス		接死		ダメージ	1	0〜1	自身がダメージをうけた際、あるいは自身がダメージを与えた際、そのダメージをうけた対象にのみ使用可。砲撃攻撃2。カウント終了時、使用済みのこのマニューバを再使用可能にしてよい。
メインクラス		雷舞		オート	なし	自身	砲撃攻撃マニューバの攻撃宣言時、他のオートマニューバの効果を適用する前に使用できる。その効果に「爆発」を加えてよい。
サブクラス		挺身		オート			攻撃判定において、出目+1してもよい。また、自身以外からの、あなたを対象とする全ての攻撃判定の出目+1(全体攻撃では、あなたへの判定値のみ+1)。
サブクラス		失敗作		オート			攻撃判定・切断判定の出目を全て+1される。ただし、バトルパートでの毎ターン終了時および戦闘終了時、あなたは任意のパーツを1つ損傷する。この損傷はコストとしては扱わない。
サブクラス		電光石火		ラピッド	0	自身	望む「アクション」マニューバ1つをコスト- 1(最低0)の「ラピッド」として使用する。
頭		サイトゴーグル		オート			射撃・砲撃攻撃における攻撃判定の出目+1。
頭		のうみそ		オート			2
頭		めだま		オート			1
頭		あご		アクション	2	0	肉弾攻撃 1
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
胴		しんぞう		オート			1
胴		サーキット		オート			最大行動値+1。このパーツが損傷した際、あなたは自身の任意のパーツ1つを損傷する。
胴		トランジスタ		オート			自身の胴部に損傷していない、「最大行動値+ 1」の効果を持つマニューバがある場合のみ、最大行動値+2。
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