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	18

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
		使役体創造		アクション	3		舞台上に「傀儡素体」を1体配置する。
		超防衛システム		ジャッジ	2	0	エンバーミング
		攻勢排除		アクション	2	0-3	砲撃3+爆発+出目2
		緊急防衛指令		オート			ラウンドの開始時、または終了時に楽園にスナイパーを2体配置する。
		超演算システム		オート			行動値+10
		のうみそ		オート			行動値+2
		フローター		オート	0	0	肉弾、白兵の攻撃判定-1
		至近光学迷彩防御		オート	0	0	この存在に対する射程0の攻撃マニューバの判定値-2
		緊急指令		オート			このパーツの損傷時舞台上に傀儡素体1体(任意)とスナイパーを2体(奈落)配置する。
		緊急指令		オート			このパーツの損傷時舞台上に傀儡素体1体(任意)とスナイパーを2体(奈落)配置する。
		増援指令		オート			このパーツ損傷時に舞台上にソルジャー20(煉獄)とスナイパー(奈落)に配置
		増援指令		オート			このパーツ損傷時に舞台上にソルジャー20(煉獄)とスナイパー(奈落)に配置
		招集指令		オート			このパーツ損傷時に舞台上にスナイパーを1体配置する。
		防衛指令		オート			このパーツの損傷時舞台上にソルジャー10(地獄)とゾンビ10(煉獄)を配置
		防衛指令		オート			このパーツの損傷時舞台上にソルジャー10(地獄)とゾンビ10(煉獄)を配置
		装甲板		オート			
		装甲板		オート			
		装甲板		オート			
		装甲板		オート			
		装甲板		オート			