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	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
				オート			
頭		思考チップ		オート			2
頭		殺戮プログラム		オート			2
頭		スコープ		ジャッジ	0	自身	支援2、射撃･砲撃のみ
腕		防衛指揮		ジャッジ	0	0～1	支援2、自身に対しては使用不可
腕		ショットガン		アクション	2	0～1	射撃攻撃1+爆発、攻撃判定+1
腕		うで		オート	1	0	支援1
胴		アーマースキン		ダメージ	0	自身	防御1
胴		エナジーチューブ		オート	なし	自身	最大行動値+2。装備箇所にダメージを受けた際、あなたは任意の基本パーツ1つを追加で損傷しなくてはならない。
脚		軋む走行駆動		アクション	4	自身	移動1
脚		仕込み刃		アクション	2	0	白兵攻撃2、攻撃判定の出目+1
脚		足払い		ダメージ	1	0	妨害1