

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	記憶のカケラ	内容
最大行動値	14		

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

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
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
頭		最高の戦友		ラピッド	1	0	損傷した白兵または射撃攻撃パーツを一つ選び、修復する。
頭		カンフー		オート			1
頭		アドレナリン		オート			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
腕		子守唄		オート	なし	自身	射撃攻撃マニューバのコストと攻撃判定-1
腕		銃型		ジャッジ	2	0~1	妨害2、その後射撃攻撃 1
腕		ショットガン		アクション	2	0~1	射撃攻撃 1+爆発
腕		魔弾		オート	なし	自身	射撃攻撃マニューバの射程+1
腕		手甲		オート			はらわたとして扱う
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			
胴		しんぞう		オート			1
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
脚		エナジーチューブ		オート			2、装備箇所にダメージを受けた場合、任意の基本パーツを一つ損傷させなければならない