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
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		虚無の瞳		オート	効果参照	自身	基本パーツを破壊して、攻撃判定・切断判定を振り直してよい
頭		フード		オート	なし	自身	最大行動値+1
頭		壊れた脳		オート	なし	自身	最大行動値+1
				オート			
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		軌道修正		オート	なし	自身	肉弾・白兵攻撃マニューバの射程を+1してよい。
腕		シザーハンズ		アクション	2	0	肉弾攻撃＋切断
				オート			
胴		失敗作		オート	なし	自身	攻撃判定・切断判定の出目+1　ターン経過、戦闘終了時にパーツ損傷
胴		平気		オート	なし	自身	BPにおいて、パーツを損傷しても、ターン終了までそのマニューバは使用できる
胴		深層の疵		オート	なし	効果参照	このパーツが損傷したとき、損傷させた者は狂気点1点を得る
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		しんぞう		オート	なし	自身	最大行動値+1
				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