

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	40

記憶のカケラ	内容

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
ポジション		電磁機関		オート	なし	自身	最大行動点+1 電力1 (戦闘又はターンの開始時に電力Xを得る。)
ポジション		戦闘習熟		オート	なし	自身	攻撃出目+1 自身の連撃時攻撃出目+1
ポジション		緊急修復		ラピッド	0	自身	自身の損傷した攻撃マニューバ1つを修復する。
ポジション		的確攻撃		オート	0	自身	自身の攻撃判定値が「7」以上の場合、自身の攻撃ダメージ+1
ポジション		追撃		ダメージ	0	自身	自身の連撃が命中した場合宣言できる。その連撃数を+1する。
腕		アサルトライフル		アクション	3	0~2	射撃3+連撃1、【防御無効】 超過1:射撃3+連撃2、【防御無効】
腕		対屍拳銃		アクション	2	0~1	射撃2、出目+2 超過1:このマニューバをラピッドとして宣言して良い。
腕		大型対屍ナイフ		アクション	2	0	白兵2+切断。このマニューバは「アクション」宣言時「ラピッド」で処理される。
腕		小型グレネードランチャー		ラピッド	1	1	砲撃4+爆発
頭		専用スコープ付きメット		オート	参照	参照	頭に防御1点 超過1:ジャッジ/1/自 支援2 で宣言してよい。
胴		複合装甲ベスト		オート	なし	自身	常に防御1点
脚		軽機動装甲		オート	参照	自身	自身への移動コスト-1 (最低1) 超過1:自身の移動アクションを「ラピッド」で宣言してよい。
サブクラス		充電式バッテリー		オート	0	自身	電力1 このマニューバを破壊させる電力1を加える。 このマニューバは複数所持できる。
サブクラス		充電式バッテリー		オート	0	自身	電力1 このマニューバを破壊させる電力1を加える このマニューバは複数所持できる。
サブクラス		充電式バッテリー		オート	0	自身	電力1 このマニューバを破壊させる電力1を加える このマニューバは複数所持できる。
サブクラス		充電式バッテリー		オート	なし	自身	電力1 このスキルを損傷させる電力1
サブクラス		充電式バッテリー		オート	なし	自身	電力1 このスキルを損傷させる電力1
頭		ESPGサイコ・ギア		オート	なし	自身	自身は「サイケデリック」のクラスを持っている物として扱う。
頭		ESPGサブ・アクセラレーター		オート	なし	自身	超過:電力2、ターン中1度自身はカウント中任意のタイミングで「覚醒」状態になる。
腕		ESPGデバイス・アップパー		オート	なし	自身	超過:電力2 自身が攻撃対象となった時使用可。自身は「ダメージ」でアクション1つを宣言してもよい。
腕		ESPGカウンタ・デバイス		ダメージ	参照	自身	超過:電力2 自身がターン終了時まで癒着1/1。この癒着は強化パーツを対象にしてもよい。
胴		ESPGサイコ・リジェネーター		ラピッド	参照	自身	超過:電力2 自身がその攻撃で受けるダメージを0にする。
脚		ESPGサイコ・バリア		ダメージ	参照	自身	超過:電力2 自身がその攻撃で受けるダメージを0にする。
脚		ESPGダイレクト・ブースター		ラピッド	参照	自身	超過:電力2 自身を任意のエリアに配置する。
脚		ESPGブースト・グライド		ラピッド	参照	自身	超過:電力1 自身の移動距離+4
		ESPGネットウェア		オート			自身が行う行動判定出目+2
		ESPGサーチスロー		オート			あなたの砲撃攻撃出目、ダメージ+1