キャラクター名	プレイヤー名
No.3	

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	13

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		痕抉り		アクション	3	0-1	精神攻撃として攻撃判定を行なう。成功したなら、対象が獲得している「記憶のカケラ」と同じ数だけ、対象は自身のパーツを選び損傷する。
頭		悪食		オート	なし	効果参照	自身の攻撃によって対象に発生させた切断判定は出目が-2される。
頭		死神		オート	なし	自身	白兵攻撃マニューバの攻撃判定において、出目+1してもよい。
頭		よぶんなあたま		オート	なし	自身	最大行動値+2。
				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		長い腕		オート	なし	自身	肉弾・白兵攻撃マニューバの射程を+1してもよい。
腕		災禍		ダメージ	2	自身	自身が与えた白兵攻撃にのみ使用可。「全体攻撃」の効果を得る。これによって自身がダメージを受けることはない。
				オート			
胴		はらわた		オート			
胴		アーマースキン		ダメージ	0	自身	防御1。
				オート			
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		失敗作		オート	なし	自身	攻撃判定・切断判定の出目+1。BPの毎ターン終了時及び戦闘終了時、任意のパーツを1つ損傷する。
脚		怪力		オート	なし	自身	肉弾・白兵攻撃におけるダメージ+1。
脚		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		有刺鉄線		ダメージ	0	自身	自身がダメージを与えた際のみ使用可。白兵・肉弾ダメージ+1。
脚		スパイク		ダメージ	1	自身	自身がダメージを与えた際のみ使用可。白兵・肉弾ダメージ+2。
脚		キャンサー		オート	なし	自身	脚のみ、ダメージに対して常に「防御1」。BPで移動時、白兵・肉弾攻撃マニューバを1つ「ラピッド」で使用可。
脚		ライトセーバー		アクション	2	0	白兵攻撃1+切断+連撃1。