

キャラクター名
ヨリヒメ

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	9

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
頭		カンフー		オート	なし	自身	最大行動値+1
頭		戦乙女		オート	なし	自身	最大行動値+2
頭		戦闘感覚 (よぶんなあたま)		オート	なし	自身	最大行動値+2
頭		剣術の心得 (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		のうみそ		オート	なし	自身	最大行動値+2
頭		めだま		オート	なし	自身	最大行動値+1
頭		あご		アクション	2	0	肉弾攻撃 1
				オート			
腕		大太刀 (大バサミ)		アクション	3	0	白兵攻撃2+切断 (相手は切断判定修正-2)
腕		渾身の一撃 (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
腕		手加減不要 (怪力)		オート	なし	自身	肉弾攻撃、白兵攻撃のダメージ+1
腕		剛の剣 (ガントレット)		オート	なし	自身	ダメージタイミング、あなたは腕のみ「防衛1」を得る。さらに、腕部にある白兵・肉弾攻撃マニューバのダメージ+1
腕		燕返し (アサシンブレード)		ラピッド	2	0	白兵攻撃2+連撃1
腕		一撃両断 (悪食)		オート	なし	自身	自身の攻撃によって発生させた切断判定は出目-2される
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
				オート			
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	なし	なし	
胴		はらわた		オート	なし	なし	
				オート			
脚		捨て身の一撃 (ジェットノズル)		ダメージ	効果参照	自身	自身がダメージを与えた際のみ使用可。コストとして任意の基本パーツを1つ損傷。白兵・肉弾ダメージ+1(重複不可)
脚		踏み込み (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		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