キャラクター名

ヒナ

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

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	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		軍神		オート	なし	自身	バトルパートにおいて、あらゆる判定の出目+1してもよい
頭		挺身		オート	なし	自身	攻撃判定において、出目+1してもよい。 また、自身以外からのあなたを対象とする全ての攻撃判定の出目+1
頭		電光石火		ラピッド	0	自身	望む「アクション」マニューバ1つをコスト-1の「ラピッド」として使用する。
				オート			
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		疾風迅雷		オート	なし	自身	「ラピッド」で使用する攻撃マニューバの攻撃判定の出目+1、ダメージ+1。ただし、その際に「連撃」「全体攻撃」の効果は失われる。
腕		一ノ太刀（忍者刀）		ラピッド	1	0	白兵攻撃0。1ターンに何度でも使用してよい（1カウントに1回まで）。
腕		磁場刀（斬馬刀）		アクション	2	0〜1	白兵攻撃1+切断（相手は切断判定+2）。「防御」無視
腕		二ノ太刀（死の手）		ラピッド	0	自身	自身の攻撃マニューバを一つラピッドで使用してよい
腕		三ノ太刀（よぶんなうで）		ラピッド	0	自身	望む「アクション」マニューバ1つを「ラピッド」として使用する
腕		雷撃		ダメージ	1	自身	自身が与えた攻撃ダメージのみ使用可。このダメージに「爆発」の効果を加える。
腕		雷刀		アクション	2	0	白兵攻撃1+切断+爆発
腕		出力上昇（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)1ターンに何度でも使用可
				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	なし
胴		ジェネレーター		オート	なし	自身	最大行動値+2。このパーツがバトルパート中に損傷した時、自身に対して判定値8の「砲撃攻撃2+爆発+全体攻撃」が発生する。
				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
				オート			