

キャラクター名
アーシェット（第一形態）

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		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
頭		至近弾		オート	なし	自身	砲撃攻撃のダメージ-1、攻撃判定+2
頭		狙撃の名手		オート	なし	自身	射撃・砲撃攻撃マニューバ宣言時、支払ったコスト-1だけ攻撃判定の出目が増加する。
頭		カンフー		オート	なし	自身	最大行動値+1
頭		発勁		ラピッド	0	0	自身には不可、移動1
頭		アドレナリン		オート	なし	自身	最大行動値+1
頭		進化発動「イグニスフェイズ」（第二形態）		オート	なし	自身	損傷時、別の手駒を配置する。
				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		連鎖爆撃		オート	なし	自身	あなたの砲撃攻撃が大成功した時、「連鎖1」を加える。1カウント1回。
腕		二段構え		オート	なし	自身	攻撃マニューバ宣言時、攻撃判定の出目-1の代わりに判定を二回振ることができる。
腕		ブラスター		アクション	3	1~4	砲撃攻撃2+爆発
				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		ダイナマイト		アクション	3	0~1	砲撃攻撃2+爆発+全体攻撃、攻撃判定-1
胴		エネルギーチューブ		オート	なし	自身	最大行動値+2。装備箇所がダメージを受けた際、あなたは任意の基本パーツ1つを通過で損傷しなくてはならない
				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			
				オート			