キャラクター名

”不惜身命” アッシュ

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		あご		アクション	2	0	肉弾攻撃 1
頭		よぶんなあたま		オート	なし	自身	最大行動値+2
頭		狙い撃つ		オート	なし	自身	攻撃マニューバ宣言時に使用できる。宣言した攻撃マニューバのダメージ-1、攻撃判定の出目+1してもよい。
頭		卓越した五感		オート	なし	自身	基本パーツを使用した全ての判定において判定値を+1してもよい。
頭		リミットカット		ジャッジ	効果参照	自身	自身が行った攻撃判定でのみ使用可。コストとして、あなたは任意の基本パーツを1つ損傷する。 支援1。 1ターンに何度でも使用できる。
頭		狂戦士		オート	効果参照	自身	コストとして、あなたは任意の基本パーツを1つ損傷する。攻撃判定・切断判定においてサイコロを振りなおしてよい。
頭		狂鬼		オート	なし	自身	肉弾攻撃の攻撃判定+1
				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		卓越した筋肉		オート	なし	自身	【あご】【こぶし】のダメージ+2
腕		輪舞曲		オート	なし	自身	「転倒」「移動」「切断」「爆発」を持たない、「攻撃」の値が2以下の攻撃マニューバを使用した際、「連撃1」を加えてもよい。
腕		じゅうか		オート	なし	自身	肉弾攻撃の攻撃判定値+1
腕		失敗作		オート	なし	自身	攻撃判定・切断判定の出目は全て+1、ターン終了時・戦闘終了時にパーツ損傷
腕		怪力		オート	なし	自身	肉弾攻撃、白兵攻撃のダメージ+1
腕		凶化器官		オート	なし	自身	攻撃マニューバのダメージ+1してもよい。ただし、その際に「切断」「爆発」「転倒」「連撃」「全体攻撃」は失われる
腕		ガントレット		オート	なし	自身	腕部の白兵･肉弾ダメージ+1、腕のみ防御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	なし
胴		はらわた		オート	なし	なし	なし
胴		卓越した肉体		オート	なし	自身	【あご】【こぶし】【うで】【かた】【ほね】【あし】のコスト-1（アクションは最低1、それ以外は最低0）
胴		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つを通過で損傷しなくてはならない
胴		やせぎす		オート	なし	自身	バトルパートで1つの判定につき1回、「妨害」を無効化してもよい