キャラクター名

ハツカ

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	11

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		セイバートゥース		アクション	2	0	肉弾攻撃2
頭		あご		アクション	2	0	肉弾攻撃1
頭		のうみそ		オート			2
頭		めだま		オート			1
頭		けもみみ		オート			1
				オート			
腕		無我夢中		アクション	3	0	同エリアにいる自身以外の全存在に 1 点のダメ ージ（命中個所は防御側任意、防御不可）を与える。
腕		空中ブランコ		ラピッド	3	0-2	移動1
腕		うで		ジャッジ	1	0	支援1
腕		駄作		オート	なし	自身	攻撃判定・切断判定の出目は全て+1 される。ただし、バトルパートでの当ラーン終了時および戦闘終了時、あなたは任意のパーツ 1 つを 損傷する。この損傷はコストとしては扱わない
腕		狂戦士		オート	効果	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。
				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			
胴		はらわた		オート			
				オート			
脚		けもあし		アクション	3	自身	移動1-2
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		しっぽ		オート			1