

キャラクター名
アサツユ

プレイヤー名

ポジション	コート	享年	10
メインクラス	ステーション	暗示	罪人
サブクラス	ゴシック	寵愛点	0

初期配置	煉獄
最大行動値	11

記憶のカケラ	内容
(50)銃声	
(84α)髪切	

能力値	クラス	修正	合計
武装	1	0	1
変異	2	0	2
改造	1	1	2

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
ポジション		助言		ジャッジ	0	0~2	支援1か妨害1
メインクラス		死人の流儀		ジャッジ	効果参照	0~1	コストの代わりに、基本パーツ1つ損傷。支援2か妨害2
メインクラス		失敗作		オート	なし	自身	攻撃判定・切断判定の出目+1。ただし、毎ターン終了時及び戦闘終了時、任意のパーツ1つ損傷。この損傷はコストとして扱わない。
サブクラス		肉の宴		アクション	1	自身	損傷した基本パーツ1つを修復
				オート			
頭		のうみそ		オート			2
頭		めだま		オート			1
頭		アドレナリン		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		こぶし		アクション	2	0	肉弾攻撃1
腕		日本刀		アクション	2	0	白兵攻撃+1+切断
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		プラントリール(ワイヤーリール)		ラピッド	3	0~2	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			
胴		はらわた		オート			
胴		ほとけかずら		ジャッジ	0	0	支援1か妨害1
胴		四枚のドッグタグ		オート			たからもの。
				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
脚		つるしっぽ(しっぽ)		オート	なし	自身	最大行動値+1
				オート			