キャラクター名

メイク(NPC)【make】

プレイヤー名

ポジション	ホリック	**享年**	15
メインクラス	ロマネスク	**暗示**	【渇望】
サブクラス	レクイエム	**寵愛点**	106

初期配置	花園
最大行動値	11

能力値	クラス	修正	合計
武装	2	1	3
変異	0	0	0
改造	2	3	5

記憶のカケラ	内容
【06シェルター】	最終戦争の開始とともに逃げ込んだシェルターの中。過密した。不安と恐怖が、争いを起こす。争いは暴力をうみ、法はなきに等しく。そして……思い出せない。しかし幸せな結果が待っていたとは思えない。
【28工場勤め】	工場で働いていた日々。何かを懸命に作っていた日々。耳に残るのは機械の音。目の前を流れていく部品、製品。黙々と続けられる作業。あなたは一体なにを作っていた音だろうか。
【95実験志願】	強化兵士を作るという人体実験の募集。成功すれば英雄。浮ついた名声へのあこがれとともに、あなたは志願した。何があなたの身に起きたのか、詳細は思い出せない。ただ最後に懺悔を感じていたのはわかる。
99【ネクロマンサー】	あなたをこんな体に変えた「あいつ」について、ほんの少し覚えている。感謝を感じたりもするのだろうか？「あいつ」にとってあなたはただの玩具だったというのに。
【水】	あなたは水の中にいた。泳いでる？潜っている？身を投げている？ともあれ水はあなたにとって親しみ深い。水に浸かっている時に、あなたは幸せを感じるのだ

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
モノポリ	友情	3	①②③④⑤	保護→友情
アサスオウ	対抗	3	①②③④⑤	対抗→憧憬→対抗
		1	①②③④⑤	
		1	①②③④⑤	
		0	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		【修羅】		ジャッジ	参照	自身	コストとして狂気点を１点追加.支援3
ポジション		【衝動】		オート	参照	自身	ーターンに一回自身が使用するマニューバの宣言時、通常コストの代わりに狂気点を追加させてコストにしてよい
ポジション		【狂気の果て】		ダメージ	0	自身	自身の狂気点を減らす代わりに、同エリアに姉妹がいるならばその姉妹は任意の箇所に狂気点を+1
ポジション		【加速する狂気】		オート			バトルパート自発狂未練がある際、攻撃判定+1
メインクラス		【死の舞踏】		ジャッジ	0	自身	攻撃判定を振り直す
メインクラス		【数多の手官】		オート	なし	自身	あなたが「うで」「あし」を使用する際コスト-1
メインクラス		【調律】		ラピッド	0	0	対象の損傷したパーツを選ぶ、対象はターン終了時、までマニューバを使用してもよい
サブクラス		【子守唄】		オート	なし	自身	バトルパート攻撃判定-1、コスト-1
サブクラス		【銃神】		オート	なし	自身	射的攻撃の攻撃判定+1
サブクラス		【銃型】		ジャッジ	2	0-1	妨害2　その後同対象に射程攻撃1を行って良い
サブクラス		【後衛の誇り】		オート	-	なし	射的.砲撃攻撃において攻撃判定が１以下でも大失敗でなく通常の失敗になる
				オート			
頭		サンバイザー(アンテナ)		オート	参照	自身	ーターンに一回コストの狂気点を無効化
頭		モノクル(スコープ)		ジャッジ	0	自身	支援2。射撃・砲撃攻撃にのみ可。
頭		ネジ(ボルトヘッド)		ジャッジ	1	自身	支援2
頭		ワーカホリック(アドレナリン)		オート			行動値+1
頭		カンフー(社畜脳)		オート		自身	行動値+1
頭		のうみそ		オート			2
頭		めだま		オート			1
頭		あご		アクション	2	0	肉弾攻撃１
				オート			
腕		ボロのロボ(ぬいぐるみ)		オート			たからもの　ボロボ
腕		ショットガン		アクション	1(2)	0-1	射撃攻撃1+爆発、攻撃判定の出目+1
腕		対戦車ライフル		アクション	(3)4	1-3	射撃攻撃5
腕		制圧射撃(マニピュレーター)		ラピッド	2	0-1	移動妨害1+転倒
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