キャラクター名

アザリア

プレイヤー名

ポジション	ソロリティ	**享年**	14
メインクラス	レクイエム	**暗示**	渇望
サブクラス	タナトス	**寵愛点**	0

初期配置	花園
最大行動値	9

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

記憶のカケラ	内容
α27　牧場	
β44　殺して	

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			2
頭		めだま		オート			1
頭		あご		アクション	2	0	肉弾攻撃 1
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
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			
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
ポジション		克己心		オート			発狂状態なら、狂気判定・対話判定の出目+1
メインクラス		最高の戦友		ラピッド	1	自身	損傷中の「白兵」か「射撃」パーツ1つを、損傷前に戻してよい。
メインクラス		銃神		オート			射撃の出目+1
メインクラス		子守唄		オート			射撃の出目-1、コスト-1(最低1)
サブクラス		必中		オート			攻撃判定値が6のとき、命中部位を選べる。
胴		すりきれた本		オート			バトル終了時、狂気-1。損傷時、狂気+1、パーツから取り除く。
腕		ジャンクパーツ		オート			バトル終了時、未損傷なら、同じ部位の基本パーツの損傷は戻る。
胴		ゾンビボム		オート			このパーツがバトルパート中に装備した時、自身に対して判定値8の「破壊攻撃2+精神+生命攻撃」が発生する。ただし、この効果に対して「ラピッド」「ジャッジ」タイミングは発生しない。
腕		大型拳銃		アクション	1	0-1	射撃1[子守唄/銃神込み]
胴		棺桶		ダメージ	2	自身	防御2。バトル終了時、未損傷なら、自身のパーツ2つの損傷を戻せる。
腕		対戦車ライフル		アクション	3	1-3	射撃5[子守唄/銃神込み]