ーキャラクター名 アイン

─ プレイヤー名 -		
- フレイヤー 石 -		

ポジション	ホリック	享年	12
メインクラス	レクイエム	暗示	渇望
サブクラス	ステーシー	寵愛点	0

初期配置	花園
最大行動値	10

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

記憶のカケラ	内容
ゲーム	廖ても覚めてもゲームをしていた。何のゲームだったか、何のためのゲームだったのかわからないけれど。面面を敷が続けていた記憶、部屋から出るのも、眠ることさえ惜しんでいた記憶はある。
明日	用日になれば、明日、明日、明日、同かしなきゃいけなかったのに、明日は大切な日なのに、おかしい、おかしい・・・・おかしい、もう後分配ったはずなのに・・・・いつまで待っても、あのかの日が来てくれない。

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	
オーガスト	嫌悪	4	12345		
かぼちゃ	独占	3	12345		
メロウ	依存	3	12345		
wannko	忌避	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		レミントンM700		アクション	2	2~3	射撃攻撃1+判定+1
腕		ソードオフショットガン		アクション	2	0~1	射撃攻撃1+爆発+判定+1
腕		GAU-8		アクション	3	1~2	射擊攻擊1+全体攻擊+爆発
腕		タクティカルリロード		ラピッド	0	自身	アクションマニューバをラピッドで使用可能
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		小型拳銃		オート			アンデッドには効きそうにない小型拳銃
胴		しんぞう		オート			行動+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		加速する狂気		オート			発狂したら+1
メインクラス		死の手		ラピッド	0	自身	攻撃をラピッドで使用
メインクラス		精密射撃		オート			射撃判定+1
サブクラス		失敗作		オート			攻撃判定+1切断判定+1 ひとつバキる