キャラクター名

アザミ

プレイヤー名

ポジション	ホリック	**享年**	8
メインクラス		**暗示**	罪人
サブクラス		**寵愛点**	0

初期配置	煉獄
最大行動値	13

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
ひとつに(α66)	愛する人とどこまでもひとつになりたくて。今は忘れてしまったその人の体にそっと口付け、歯を立てた。味わう。嚥下する。ひとつになる。あの人は私の血肉になる。
殺して(β44)	体の多くを失った。動けず、声も出ない、目も見えない。全てが闇で、心だけがあった。必死で足掻いても、誰もいない。光はない。神様、どうか殺してくださいと祈った。

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		狂乱		オート	なし	自身	あなたが持つ攻撃マニューバのコストに「狂気点1点を任意の未練に加算する」を加える。あなたが持つ攻撃マニューバの効果に「連撃(隣にあるなら+1)」を加える。
メインクラス		スタイル:ハッピートリガー		オート	なし	自身	1カウント中に射撃攻撃マニューバで敵のパーツを3つ以上損傷させたなら、3つ目のパーツを損傷させた際にあなたは任意の未練から狂気点を1点減じしておいい。この効果は同じカウントにおける回復回数の上限に含まない。
メインクラス		乱射		オート	なし	自身	あなたが射撃・殴撃攻撃マニューバを宣言する際、通常のコストと別に行動値を2減少させる。射撃・殴撃攻撃のマニューバの効果に「連撃1(隣に隣にあるなら+1)」を加える。
サブクラス		電光石火		ラピッド	0	自身	望む「アクション」マニューバ1つをコスト-1(最低0)の「ラピッド」として使用する。
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
頭		レーザーサイト		オート	なし	自身	「切断」「爆発」を持たない射撃攻撃マニューバの攻撃判定において、出目+1してもよい。
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
腕		ミニガン		アクション	5	0〜3	射撃攻撃3+連撃2。攻撃判定の出目+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			
胴		サーキット		オート	なし	自身	最大行動値+1。このパーツが損傷した際、あなたは自身の任意のパーツ1つを損傷する。
胴		トランジスタ		オート	なし	自身	自身の胴部に損傷していない、「最大行動値+1」の効果を持つマニューバがある場合のみ、最大行動値+2。
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		レザーブーツ		オート	なし	自身	最大行動値+1