

キャラクター名
ナッシュ

プレイヤー名

ポジション	オートマトン	享年	13
メインクラス	レクイエム	暗示	10幸福
サブクラス	ステーション	寵愛点	1

初期配置	煉獄
最大行動値	12

記憶のカケラ	内容
19白い部屋	
62手をつなぐ	
学校	皆で通った記憶。といってもそんな大きな施設なんかじゃなくて、身寄りのない子供たちが集まっていた程度だ。彼は、いつも笑顔だった[遊馬]はいつもみんなの中心だった。

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

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
ミザエル (青海)	恋心	3 ①②③④⑤	
ベクター (りゅせ)	友情	2 ①②③④⑤	
遊馬 (NPC)	信頼	3 ①②③④⑤	
		1 ①②③④⑤	
		2 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		無茶		オート	-	自身	コストとして、あなたは任意の基本パーツを1つ損傷する。行動判定・攻撃判定・切断判定において、サイコロを振りなおしてよい
メインクラス		銃神		オート	なし	自身	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
メインクラス		子守唄		オート	なし	自身	バトルパートで射撃攻撃マニューバの攻撃判定出目-1、コスト-1
メインクラス		集中		ラピッド	2	自身	以後、ターン終了まであなたの攻撃判定の出目+1
サブクラス		死に続け		ラピッド	0	自身	損傷している基本パーツ1つを修復する
サブクラス				オート			
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		カンフー		オート	なし	自身	最大行動値+1
頭		発勁		ラピッド	0	0	自身に対しては使用不可。移動 1
頭		けもみみ		オート	なし	自身	最大行動値+1。このパーツを行動判定で使用した際、大失敗してもこのパーツは損傷しない。
頭				オート			
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		ショットガン		アクション	2	0~1	射撃攻撃 1 + 爆発、攻撃判定の出目+1
腕		アクセサリ		オート			たからもの。銀の指輪
腕				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				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		しっぽ		オート	なし	自身	最大行動値+1