

# アンリマユ

自傷を司るニルヴァーナ  
自らが傷つくのだから、当然、結果が出ると考える者がなりやすい

己を傷つける、さすれば力を与えてやろう

偽りの傷				加虐者殺し				活性化する力			
最大レベル:	3			最大レベル:	3			最大レベル:	5		
タイミング:	オートアクション			タイミング:	常時			タイミング:	メジャーアクション		
技能:	-	難易度:	自動成功	技能:	-	難易度:	自動成功	技能:	シンドローム	難易度:	-
対象:	自身	射程:	至近	対象:	自身	射程:	至近	対象:	-	射程:	-
侵蝕値:	2	制限:	-	侵蝕値:	-	制限:	-	侵蝕値:	2	制限:	-
効果:	あなたがHPを消費する場合に使用する。その消費したHPを+5する。このエフェクトは1シーンにLV回まで使用できる。			効果:	このエフェクトはあなたのHPが10以下の場合にのみ有効となる。あなたの行動値に+[LV×2]する。このエフェクトは侵食率でレベルアップしない。このエフェクトを取得した場合、あなたの侵食率基本値を+4する。			効果:	組み合わせた攻撃の攻撃力に+[LV×3]する。このエフェクトはあなたのHPが10以下の場合にのみ使用できる。		
過剰反応				傷つく我が身				傷の転写			
最大レベル:	3			最大レベル:	3			最大レベル:	5		
タイミング:	常時			タイミング:	オートアクション			タイミング:	メジャーアクション		
技能:	-	難易度:	自動成功	技能:	-	難易度:	自動成功	技能:	《RC》《交渉》	難易度:	対決
対象:	自身	射程:	至近	対象:	自身	射程:	至近	対象:	単体	射程:	視界
侵蝕値:	-	制限:	-	侵蝕値:	2	制限:	-	侵蝕値:	2	制限:	-
効果:	このエフェクトはあなたのHPが10以下の場合にのみ有効となる。あなたが行う判定のダイスに+[LV+2]個する。このエフェクトは侵食率でレベルアップしない。このエフェクトを取得した場合、あなたの侵食率基本値を+4する。			効果:	あなたがHPを消費する場合に、使用する。消費するHPの最大値を+[LV×2]する。			効果:	攻撃時に[LV×3]までのHPを消費する。[攻撃力: +[消費したHP]+5]の射撃攻撃を行う。		
再生する体				自傷活性				代替え自傷			
最大レベル:	3			最大レベル:	5			最大レベル:	3		
タイミング:	常時			タイミング:	常時			タイミング:	オートアクション		
技能:	-	難易度:	自動成功	技能:	-	難易度:	自動成功	技能:	-	難易度:	自動成功
対象:	自身	射程:	至近	対象:	自身	射程:	至近	対象:	単体	射程:	視界
侵蝕値:	-	制限:	-	侵蝕値:	-	制限:	-	侵蝕値:	3	制限:	-
効果:	あなたのHPが減少した直後に、あなたのHPをLV点回復する。このエフェクトは侵食率でレベルアップしない。このエフェクトを取得した場合、あなたの侵食率基本値を+4する。			効果:	ラウンド中、1点でもあなたのHPが減少していた場合、あなたが行う攻撃のダメージに+[LV×2]する。このエフェクトは侵食率でレベルアップしない。このエフェクトを取得した場合、あなたの侵食率基本値を+4する。			効果:	対象がHPを消費する場合、あなたが消費する。この時、消費するHPを-[LV×2]する。このエフェクトはあなたを対象に使用できない。		

<b>被虐体質</b>				<b>逃れられない傷</b>				<b>曲がる結末(改悪)</b>			
最大レベル:	1			最大レベル:	5			最大レベル:	5		
タイミング:	オートアクション			タイミング:	メジャーアクション			タイミング:	オートアクション		
技能:	-	難易度:	自動成功	技能:	《白兵》《射撃》	難易度:	対決	技能:	-	難易度:	自動成功
対象:	単体	射程:	視界	対象:	単体	射程:	武器	対象:	単体	射程:	視界
侵蝕値:	2	制限:	-	侵蝕値:	2	制限:	-	侵蝕値:	3	制限:	-
効果:	対象が攻撃の対象を選択した直後に使用する。攻撃の対象をあなたを含んだ攻撃に変更する。この効果は1シナリオに1回まで使用できる。			効果:	このエフェクトを組み合わせた攻撃に対するリアクションのダイスを-LV個する。			効果:	対象が判定を行った直後に使用する。HPを[LV×3]まで消費する。対象の判定の達成値を-[消費したHP]する。この効果は1ラウンドに1回まで使用できる。		
<b>曲がる結末(改善)</b>				<b>痛みの歌</b>				<b>自傷衝動</b>			
最大レベル:	5			最大レベル:	3			最大レベル:	3		
タイミング:	オートアクション			タイミング:	メジャーアクション			タイミング:	マイナーアクション		
技能:	-	難易度:	自動成功	技能:	シンドローム	難易度:	-	技能:	-	難易度:	自動成功
対象:	単体	射程:	視界	対象:	-	射程:	-	対象:	自身	射程:	至近
侵蝕値:	3	制限:	-	侵蝕値:	4	制限:	80%	侵蝕値:	2	制限:	80%
効果:	対象が判定を行った直後に使用する。HPを[LV×3]まで消費する。対象の判定の達成値を+[消費したHP]する。この効果は1ラウンドに1回まで使用できる。			効果:	組み合わせた攻撃で、ダメージを与えた場合、与えたダメージだけあなたのHPを回復する。(最大LV×5まで)			効果:	[LV×5]点までの任意のHPを消費する。そのメインプロセスの間、あなたが行う攻撃の攻撃力を+[消費したHP]する。		
<b>巻き戻る傷</b>				<b>反転する衝動</b>				<b>傷の代償</b>			
最大レベル:	1			最大レベル:	1			最大レベル:	5		
タイミング:	クリンナッププロセス			タイミング:	オートアクション			タイミング:	メジャーアクション		
技能:	-	難易度:	自動成功	技能:	-	難易度:	自動成功	技能:	シンドローム	難易度:	-
対象:	自身	射程:	至近	対象:	自身	射程:	至近	対象:	-	射程:	-
侵蝕値:	4	制限:	80%	侵蝕値:	4	制限:	100%	侵蝕値:	6	制限:	100%
効果:	このラウンド中、あなたが消費したHPだけ、あなたのHPを回復する。この効果は1シナリオに1回まで使用できる。			効果:	ラウンド終了時まで、あなたの衝動を「加虐」に変更する。(この効果で、衝動が変わっても、アンリマユのエフェクトを使用することができる。)あなたは、「自傷」のアージエフェクトの代わりに同じシンドロームの「加虐」のエフェクトを使用できる。			効果:	組み合わせた攻撃の攻撃力に+[減少しているHP](最大LV×5まで)する。		

<b>曲がる世界</b>				<b>終わらない自傷</b>				<b>加速する自傷</b>			
最大レベル:	3			最大レベル:	5			最大レベル:	5		
タイミング:	オートアクション			タイミング:	オートアクション			タイミング:	イニシアチブプロセス		
技能:	-	難易度:	自動成功	技能:	-	難易度:	自動成功	技能:	-	難易度:	自動成功
対象:	単体	射程:	視界	対象:	自身	射程:	至近	対象:	場面(選択)	射程:	視界
侵蝕値:	4	制限:	100%	侵蝕値:	4D10	制限:	120%	侵蝕値:	4D10	制限:	120%
効果:	対象がHPを消費するエフェクトまたはHPを回復するエフェクトを使用した場合に使用する。HPを消費するエフェクトの効果を回復する効果に変更し、HPを回復する効果は消費する効果に変更する。このエフェクトは1シーンにLV回まで使用できる。			効果:	重圧を受けていても使用可能。あなたが戦闘不能になった時に使用する。あなたは戦闘不能を回復し、HPを[LV×10]まで回復する。このエフェクトは1シナリオに1回まで使用できる。			効果:	他エフェクトと組み合わせ不可。対象に[LV]D点のHPダメージを与える。このエフェクトに命中判定はなく、対象はリアクションを行うこともできない。また、対象の衝動が「自傷」だった場合、対象に暴走を与える。このエフェクトはシナリオに1回まで使用できる。		
<b>衝動感染</b>				<b>アンリマユ</b>				<b>代替えるレネゲイド</b>			
最大レベル:	1			最大レベル:	1			最大レベル:	1		
タイミング:	セットアッププロセス			タイミング:	セットアッププロセス			タイミング:	セットアップ		
技能:	-	難易度:	自動成功	技能:	-	難易度:	自動成功	技能:	-	難易度:	自動成功
対象:	場面(選択)	射程:	視界	対象:	自身	射程:	至近	対象:	自身	射程:	至近
侵蝕値:	10	制限:	120%	侵蝕値:	6	制限:	ピュアブリード	侵蝕値:	6	制限:	ピュアブリード
効果:	ラウンド中、対象の衝動を「自傷」に変更する。対象は「自傷」以外のアージュエフェクトを使用することができない。対象は暴走を受けるたびに、HPを5D失う。(対象がアージュエフェクトを取得している場合は、合計で10D失う。)このエフェクトは1シナリオに1回まで使用できる。			効果:	ラウンド中、あなたはHPを消費する場合、消費せずに使用することができる。このエフェクトは1シナリオに1回まで使用できる。			効果:	ラウンド中、あなたはHPを消費する場合、HPを消費する代わりに侵食率を上昇させることができる。侵食率を上昇させた場合、HPを二倍消費したものと扱う。このエフェクトは1シナリオに1回まで使用できる。		
<b>さらに傷つく我が身</b>				<b>再活性する力</b>				<b>傷を望む体</b>			
最大レベル:	3			最大レベル:	3			最大レベル:	1		
タイミング:	オートアクション			タイミング:	メジャーアクション			タイミング:	メジャーアクション		
技能:	-	難易度:	自動成功	技能:	-	難易度:	-	技能:	シンドローム	難易度:	自動成功
対象:	自身	射程:	至近	対象:	-	射程:	-	対象:	-	射程:	-
侵蝕値:	3	制限:	リミット	侵蝕値:	3	制限:	リミット	侵蝕値:	3	制限:	リミット
効果:	前提条件: 《傷つく我が身》《傷つく我が身》同時に使用する。消費するHPの最大値を+[LV×2]する。			効果:	前提条件: 《活性化する力》《活性化する力》と同時に使用する。組み合わせた攻撃の判定のダイスを+[LV×2]する。このエフェクトは1シナリオに3回まで使用できる。			効果:	前提条件: 《逃れられない傷》《逃れられない傷》と同時に使用する。このエフェクトを組み合わせた攻撃では、ガードを行えない。さらに対象の装甲値を無視してダメージを算出する。このエフェクトは1シナリオに3回まで使用できる。		