キャラクター名

なでしこ

プレイヤー名

ポジション	コート	**享年**	15歳
メインクラス	レクイエム	**暗示**	幸福
サブクラス	ロマネスク	**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	2	1	3
変異	0	0	0
改造	2	1	3

記憶のカケラ	内容
08 笑顔	あの人はいつも笑っていた。その笑顔もみると自分も幸せになれるのだ。
15 ケーキ	あまくておいしいケーキ。ふわふわのクリーム、甘酸っぱい果物。いつ食べたのか、なぜ食べたのか覚えてないけども、あの味はずっと覚えているのだ

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
すおう	嫌悪	3	①②③④⑤	
たんぽぽ	独占	3	①②③④⑤	
しょうぶ	信頼	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		冷静		オート		自身	行動判定において出目を+1してよい
メインクラス		銃神		オート		自身	射撃攻撃マニューバの攻撃判定において+1してよい
メインクラス		子守唄		オート		自身	射撃攻撃マニュー バの攻撃判定において出目-1　コスト-1
サブクラス		死の舞踏		ジャッジ	1	自身	攻撃判定のサイコロをふりなおす
腕		狙撃ライフル		アクション	2	2-3	射撃攻撃1　出目+1
腕		二丁拳銃		アクション	3	0-1	射撃攻撃2+連撃1
腕		対戦車ライフル		アクション	4	1-3	射撃攻撃5
頭		カルマプロセッサ		オート		自身	狂気点一点を無効化するかわりにこのパーツを破損してもよい。
頭		スコープ		ジャッジ	0	自身	支援2 射撃,砲撃使用時のみ使用できる
脚		リフレックス		オート			行動値+1
胴		たからもの		オート			くまのぬいぐるみ。耳に四葉のクローバーを模したかざりがついている