

キャラクター名
アルメ

プレイヤー名

ポジション	ホリック	享年	9
メインクラス	レクイエム	暗示	人形
サブクラス	ステージー	寵愛点	42

初期配置	煉獄
最大行動値	10

記憶のカケラ	内容
54演奏	昔、楽器で何かを演奏していた記憶。今は楽器もなくなただ口ずさむことしかできない。もしその楽器があれば、きっと指が曲を覚えてはいるはず。
19白い部屋	拘束され、体を弄られる日々の記憶。この体になったのはあの日が原因だろうか。そしてこの腕はだれのものなのだろうか。
【うねるもの】	この世の何事も全ては記憶で成り立っている。だからこの世に記憶がなくなると、人は何にも感じなくなる。それは記憶がなくなると、記憶をすべて、無意味なものに手元を動かす。そして唯一の出口があるはずなのに、記憶をすべて消すのは何故だろうか。
【置き去り】	
【たからもの】	
30日常	

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

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	
レイラ	執着	3 ①②③④⑤	
ポンちゃん	執着	3 ①②③④⑤	
ホロウ	憧憬	4 ①②③④⑤	
		4 ①②③④⑤	
		4 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		衝動		オート	効果参照	自身	1ターンに1回、自身が使用するマニューバの宣言時、通常のコストを支払う代わりに任意の未練に狂気点1点を加えることでコストとしてもよい
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（最低1）
サブクラス		失敗作		オート	なし	自身	攻撃、切断の出目+1バトルパートでの毎ターン終了時および戦闘終了時任意のパーツ一つを損傷する
頭		のうみそ		オート	なし	自身	最大行動値+2
頭		めだま		オート	なし	自身	最大行動値+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
腕		たからもの（アクセサリ）		オート	0	0	バトルパート終了時、任意の未練1つを選んで狂気点を1点減らす。このパーツは損傷時に所持パーツから取り除く。
胴		はらわた		オート	なし	なし	なし
胴		はらわた		オート	なし	なし	なし
胴		せぼね		アクション	1	自身	同ターン内の次のカウントで使うマニューバ1つのコストを-1（最低0）する
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
				オート			
頭		カンフー		オート	なし	なし	最大行動値+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		対戦車ライフル		アクション	4	1~3	射撃攻撃5
胴		つぎはぎ		オート	なし	自身	バトルパート終了時、このパーツと損傷した基本パーツを1つ修復してもよい
頭		ボルトヘッド		ジャッジ	1	自身	支援2
				オート			
腕		【よぶんうで】		ラピッド	0	自身	望む「アクション」マニューバ1つを「ラピッド」として使用する
腕		【狙撃ライフル】		アクション	2	2~3	射撃攻撃1、攻撃判定出目+1
腕		【たからもの（アルバム）】		オート	0	0	バトルパート終了時、任意の未練1つを選んで狂気点を1点減らす。このパーツは損傷時に所持パーツから取り除く。