

キャラクター名

ランダー

プレイヤー名

ポジション	コート	享年	8
メインクラス	レクイエム	暗示	罪人
サブクラス	バロック	寵愛点	6

初期配置	花園	記憶のカケラ	内容
最大行動値	9	76：勉強	勉強して、いい成績を取らないと。それくらいしか価値を作れない。
		86：別離	誰かにもう一度、会わなければならない。
		地獄	

能力値	クラス	修正	合計
武装	2	1	3
変異	2	0	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
アドラー（もつに）	信頼	3	①②③④⑤	独占
ケイト（となりの）	嫌悪	3	①②③④⑤	嫌悪
		2	①②③④⑤	
		1	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		作戦		アクション	なし		バトル開始時、任意のキャラを「奈落」以外へ移動
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）
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。
サブクラス		再生		オート	1	自身	防御1、1ターンに何度使ってもよい。
頭		おとこのこ		オート	なし	自身	対話判定において、判定出目+1してもよい。
胴		しんぞう		オート	なし	自身	最大行動+1。
腕		対戦車ライフル		アクション	4	1-3	射撃攻撃5。
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		日本刀		アクション	2	0	白兵攻撃1+切断。
胴		壊れた部品		オート			たからもの
ポジション		助言		ジャッジ	0	0-2	支援1、または妨害1