

キャラクター名
梟のリーア

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 | 罪人 |
| サブクラス | レクイエム | 寵愛点 | 50 |

| | |
|-------|----|
| 初期配置 | 花園 |
| 最大行動値 | 9 |

| 記憶のカケラ | 内容 |
|--------|---|
| 10:覆う影 | |
| 70:亡者 | |
| 55:雪 | 白い冷たい欠片が、ふわふわと降ってきた日を見ている。真っ白に何もかも覆い隠してくれる雪のこと。この世界で降ってくるのは黒い雨だけ。あの白い雪が降る日はもうないのだろうか。 |
| 35:故郷 | なつかしい城郭の風景。生まれ、育ち、遊んだ風景。そんな場所はどこにもない。でも、あなたの心の中には確かにある。その大切な、忘れられない風景が、あなたの最大の逃げ場所…… |
| | |
| | |
| | |

| 能力値 | クラス | 修正 | 合計 |
|-----|-----|----|----|
| 武装 | 4 | 1 | 5 |
| 変異 | 0 | 1 | 1 |
| 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 | パーツとして所持。破壊で狂気点+1 |
| ねこ | 依存 | 3 ①②③④⑤ | |
| エハウィー | 保護 | 3 ①②③④⑤ | |
| | | 2 ①②③④⑤ | |
| | | 2 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 |
| ポジション | | 無茶 | | オート | ※ | 自身 | 基本パーツ1つ損傷で振り直し |
| メインクラス | | 銃神 | | オート | | | 射撃攻撃の出目を+1してもよい |
| メインクラス | | 子守唄 | | オート | | | 射撃攻撃の出目-1/コスト-1 |
| サブクラス | | 魔弾 | | オート | | | 射撃攻撃の射程を+1してもよい |
| 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 |
| 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/射撃攻撃の出目+1 |
| 腕 | | 対戦車ライフル | | アクション | 4 | 1-3 | 射撃攻撃5 |
| 腕 | | 拳銃 | | オート | なし | なし | 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 | | 救急箱 | | オート | なし | ※ | 戦闘終了時、損傷していなければ自分以外の姉妹の基本パーツ3個を選んで修復してもよい。 |
| 胴 | | 棺桶 | | ダメージ | 2 | 自身 | 防衛2/戦闘終了時、損傷していなければ任意のパーツ2個を選んで修復してもよい。 |
| 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 | | 人形 | | オート | なし | なし | 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 | | 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1つを修復してよい。 |
| 胴 | | ジャンクパーツ | | オート | なし | 自身 | 戦闘終了時、このパーツが損傷していなければこのパーツが装備された部位の基本パーツを全て修復する。 |
| 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 |