キャラクター名

V

プレイヤー名

ポジション	コート	**享年**	15
メインクラス	レクイエム	**暗示**	渇望
サブクラス	ステーシー	**寵愛点**	21

初期配置	花園
最大行動値	12

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

記憶のカケラ	内容
48 ひきこもり	
97 死後の世界	
85 隠れ場所	
23 少女	
05：血の宴	重たさは感じた。めぼうれるまさに。表面を覆い、重しかったしたちをここへと引っぱり、この幽霊を相手にしたがに。一度ひ代、アンティークとして思った表面には、カウロマンターセネ『ROUL』に出ぶう事は出来なかった。すべては一一的は他？そもそも、自分自ぶ。あ？て無時代をこした『ROUL』は、重たったかの

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
Ⅲ	依存	3	①②③④⑤	
Ⅳ	対抗	3	①②③④⑤	
		2	①②③④⑤	
		2	①②③④⑤	
		1	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		看破		ラピッド	0	0~3	対象の「ラピッド」「ダメージ」「ジャッジ」マニューバ1つの効果を打ち消す。
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	攻撃判定・切断判定の出目は全て+1される。ただし、バトルパートでの毎ラーン終了時および戦闘終了時、あなたは任意のパーツを1つ損傷する。この損傷はコストとしては数えない。
ポジション		助言		ジャッジ	0	0~2	支援1か妨害1。
				オート			
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。
頭		カンフー		オート	なし	自身	最大行動値+1。
頭		けもみみ		オート	なし	自身	最大行動値+1。このパーツを行動判定で使用した際、大失敗してもこのパーツは損傷しない。
				オート			
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、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。
		バスケット		オート			たからもの。きれいに編まれているがやや使用感がある。結構物が入りそうだ
		壊れた電子教材		オート			たからもの。すこし高級感のあるハードカバーの本のようなもの
		スリーパーの鍵		オート			謎の鍵。バスケットの中に入っている。
		ウォッチャーの鍵		オート			謎の鍵。眼鏡が持っていたもの。バスケットに入っている。
				オート			
胴		せぼね		アクション	1	自身	同ターン内の次カウントで使うマニューバ1つのコスト-1（最低0）する。
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
				オート			
脚		ほね		アクション	3	自身	移動1。