キャラクター名	プレイヤー名
リーナ	

ポジション	コート	**享年**	13
メインクラス	レクイエム	**暗示**	希望
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	9

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

記憶のカケラ	内容
死の訪れ	顔も名前も思い出せない。でも、とても大切な人が死んだ。死んだことがとても悲しくて、胸にはぽっかり穴が開いた。でも、死んでも生き返った今、あのひとがちゃんと死ねてよかったと思う。
ゲーム	寝ても覚めてもゲームをしていた。何のゲームだったのか、何のためのゲームだったのかわからないけれど、画面を眺め続けていた記憶。部屋から出るのも、眠ることさえ惜しんでいた記憶はある。
物語	

未練				
対象	種類	狂気点		発狂時ペナルティ
タラッタさん	保護	3	①②③④⑤	パーツとして所持。破壊で狂気点+1
レナさん	友情	3	①②③④⑤	
ヘルガさん	恋心	3	①②③④⑤	
トゥリフィリ	嫌悪	3	①②③④⑤	
たからもの	依存	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
		冷静		オート	0	自身	行動判定において出目+1してもよい。「落ち着いた行動が自体を大きく動かすこともある。あなたの落ち着いた視点は重要な起点となるはずだ。」
胴		スチールボーン		ダメージ	1	自身	防御1+「切断」無効化
頭		スコープ		ジャッジ	0	自身	支援2。射撃・砲撃攻撃にの可
頭		のうみそ		オート		自身	最大行動値+2
頭		めだま		オート		自身	最大行動値+1
頭		あご		アクション	2	0	肉弾戦1
腕		こぶし		アクション	2	0	肉弾戦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	同ターン内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。
胴		はらわた		オート			
脚		ほね		アクション	3	自身	移動1
脚		あし		オート	1	0	妨害1
腕		狙撃ライフル		アクション	2	2〜3	射撃攻撃1、攻撃判定の出目+1
腕		熊撃ち銃		アクション	3	0〜2	射程攻撃3
腕		対戦車ライフル		アクション	4	1〜3	射撃攻撃5
頭		小さなアンデッド		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
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		集中		ラピッド	2	自身	以後、ターン終了まであなた攻撃判定の出目+1
サブクラス		死の舞踏		ジャッジ	0	自身	攻撃判定のサイコロをふりなおす