キャラクター名

トッティ(トド松)

プレイヤー名

ポジション	ジャンク	**享年**	じゅっしゃい
メインクラス	レクイエム	**暗示**	反転
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	11

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
編み物	何かを編んでいた。誰かのためだっただろうか。何を編んでいたんだろう、マフラーか手袋かセーターか……指は編み方を覚えている。毛糸と棒があれば、今でも何か、編めるはず……。
窓から	窓の外をじっと見ていた記憶。窓の外に何があったか、思い出せないけれど。それは窓の中、あなたがいた場所よりもずっと、美しくて。外へ憧れ続けた。少なくとも、ここはあの窓の外じゃない。

未練

対象	種類	狂気点		発狂時ペナルティ
たからもの(破れた写真)	依存	3	①②③④⑤	パーツとして所持。破壊で狂気点+1
カラ松	依存	3	①②③④⑤	
オザキ		3	①②③④⑤	
		3	①②③④⑤	
		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
ポジション		足掻く		オート	なし	自身	狂気点を使って振り直す際、出目が+１される。
メインクラス		死の舞踏		ジャッジ	0	自身	攻撃判定のサイコロを振り直す。
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。
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＋
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	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−1（最低０）する。
脚		ほね		アクション	3	自身	移動０
脚		ほね		アクション	3	自身	移動０
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
脚		あし		ジャッジ	1	0	妨害１。
腕		ランチャー		アクション	4	１～２	砲撃攻撃４＋爆発
腕		ショットガン		アクション	2	０～１	射撃攻撃１＋爆発、攻撃判断の出目＋１
脚		リフレックス		オート	なし	自身	最大行動値+1。
		アドレナリン		オート	なし	自身	最大行動値+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。
				オート			
				オート			
				オート			