キャラクター名	プレイヤー名
シィ	

ポジション	ホリック	**享年**	9
メインクラス	レクイエム	**暗示**	幸福
サブクラス	ステーシー	**寵愛点**	27

初期配置	煉獄
最大行動値	11

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

記憶のカケラ	内容
[第一の記憶]	『英雄に救われた日』
[第二の記憶]	『英雄一行』
[第三の記憶]	『二人きりの旅路』
[第四の記憶]	『哀しき英雄』
[第五の記憶]	『ごめんねとありがとう』

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
アメール	嫌悪	4	①②③④⑤	
ビヴィ	執着	1	①②③④⑤	
ムルジム	対抗	2	①②③④⑤	
英雄	感謝	1	①②③④⑤	
		0	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		業怒		ダメージ	効果参照	自身	自身が与えたダメージに対してのみ使用可能。コストとして、あなたは任意の未練に狂気点１点を加える。ダメージ+2。
ポジション		暴走発狂		アクション	1	0	1ターンに1回、精神崩壊している状態でのみ使用可能。判定値8（ジャッジタイミング発生）の「白兵攻撃4＋爆発＋全体攻撃」を与える。
ポジション		修羅		ジャッジ	効果参照	自身	コストとして任意の未練に狂気点+1。支援3。
ポジション		加速する狂気		オート	なし	自身	ﾊﾞﾄﾙﾊﾟｰﾄで発狂状態の未練がある際、攻撃判定+1
メインクラス		銃神		オート	なし	自身	射撃攻撃マ攻撃判定において、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。ただし、バトルパートの第5タ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扱われない。
サブクラス		==========		オート	==========	==========	==========
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
頭		リボン(かわいい衣装)		オート			たからもの
頭		スコープ		ジャッジ	0	自身	支援2。射撃・砲撃攻撃のみ。
頭		==========		ジャッジ	==========	==========	==========
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		アンデッドガン		アクション	3	1~2	射撃攻撃１＋爆発+全体攻撃。
腕		リミッター		オート	なし	自身	このパーツがバトルパート中に損傷した時、宣言することで最大行動値に+2してもよい。バトルパート終了までこの効果は続き、効果中はこのパーツを修復できない。
腕		よぶんなめ		ジャッジ	1	0~1	支援2
腕		==========		オート	==========	==========	==========
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		==========		オート	==========	==========	==========