

キャラクター名

まお

プレイヤー名

ポジション	アリス	享年	
メインクラス	レクイエム	暗示	絶望(2)
サブクラス	ロマネスク	寵愛点	0

初期配置	花園	記憶のカケラ	内容
最大行動値	11	ゲーム(74)	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、寝ることさえ惜しんでいた記憶はある。
		感謝(39)	いくら感謝してもしきれない人がいた。まだ『ありがとう』も言っていない……はず。会えたら、最初にその言葉を伝えなくては。ああ、でもその人は誰だったのだろう。どんな人だっただろう。

能力値	クラス	修正	合計
武装	2	2	4
変異	0	1	1
改造	2	0	2

未練				
対象	種類	狂気点		発狂時ペナルティ
『小さなアンデット』	依存	3	①②③④⑤	ふわふわだったうさぎ。パーツとして所持。破壊で狂気点+1
中野あるま	信頼	3	①②③④⑤	
ふじみや	恋心	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		癒し		オート	無し		他姉妹からの、あなたに対する対話判定は全て出目+1される。
メインクラス		銃神		オート	無し	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	無し	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		時計仕掛け		オート	無し	自身	レベル3改造パーツ取得
				オート			
頭		のうみそ		オート	無し	自身	最大行動値+2
頭		めだま		オート	無し	自身	最大行動値+1
頭		あご		アクション	2	0	肉弾攻撃1
頭		ボイスエフェクト		ラピッド	2	0-2	対象の姉妹1体と互いに対話判定を行って良い。
頭		スコープ		ジャッジ	0	自身	支援2。射撃・砲撃攻撃にのみ可。
				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		狙撃ライフル		アクション	2	2-3	射撃判定1，攻撃判定の出目+1。
腕		ショットガン		アクション	2	0-1	射撃判定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
腕		小さなアンデット		オート	無し	無し	バトルパート終了時、任意の未練一つを選んで狂気点を1点減らす。このパーツは損傷時に取り除く。
				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	無し	無し	
胴		はらわた		オート	無し	無し	
				オート			
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
脚		ホッパー		ラピッド	2	自身	移動1，この移動に対して「移動妨害」は全て無効。