キャラクター名	プレイヤー名
ポチョムキン	

ポジション	コート	**享年**	13
メインクラス	レクイエム	**暗示**	09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	10

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
42教室	黒板、いす、机、教だん　みんなが座っていたり座っていなかったり。遊んだりしゃべったり勉強したり。あの部屋に戻りたい。
74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はわからないけど。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。
53ひとりぼっち	すっと寂しくてひとりぼっちで友達がほしかった。

未練				
対象	種類	狂気点		発狂時ペナルティ
たからもの（壊れた部品	依存	3	①②③④⑤	パーツとして所持。破壊で狂気点+1
数谷林檎	恋心	3	①②③④⑤	
すみれ	対抗	3	①②③④⑤	
		3	①②③④⑤	
		4	①②③④⑤	
		2	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
腕		対戦車ライフル		アクション	4	1-3	射撃攻撃5
腕		合金トランク		ダメージ	0	自身	防御１+爆発無効化
頭		カンフー		オート	N/A	自身	最大行動値＋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よい
頭		スコープ		ジャッジ	0	自身	支援２．射撃･砲撃攻撃にのみ適用可能
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
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
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ひとつのコストを-1する。累積可能。
胴		はらわた		オート	N/A	N/A	N/A
胴		はらわた		オート	N/A	N/A	N/A
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
ポジション		冷静		オート	N/A	自身	行動判定において出目+1してよい
メインクラス		銃神		オート	N/A	自身	射撃攻撃マニューバの攻撃判定において、出目+1してよい。
メインクラス		集中		ラピッド	2	自身	使用後、ターン終
サブクラス		死の舞踏		ジャッジ	了まで自身の攻撃判定の出目+1(	自身	撃判定のサイコロを振りなお攻す。
胴		たからもの（壊れた部品		オート	N/A	N/A	
頭		たからもの（写真		オート	N/A	N/A	