キャラクター名

K　R-1

プレイヤー名

ポジション	ジャンク	**享年**	
メインクラス	レクイエム	**暗示**	
サブクラス	レクイエム	**寵愛点**	1

初期配置	煉獄
最大行動値	16

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

記憶のカケラ	内容
黎明	大事な人と二人で見た、登る朝日。眩しかったのは朝日だったのか、あの人の表情だったのか。もう一度だけでいい。あの輝きをまた見たい。
アスリート	プロかアマチュアだったのか、とにかくあなたは陸上競技の選手だった。ただ記録と自分の心身と向き合う毎日。その日々は決して無駄ではない。あなたの中に技術が息づいている。
小悪魔	あなたよりもずっと小さな人間。少女か少年だったかすら覚えていない。あなたが手を伸ばせないことを知っていて、あの子は自分を誘惑しながら微笑んでいた。
破れた約束	「必ず迎えに来るよ」そう言ってあなたはシェルターの中へ大切な人を隠した。その約束は守られないままあなたは死んだ。あの子はまだ待ってくれているだろうか……。
融合	あまりにも不自然な記憶の数々。ちらほら思い出せるあなたの記憶はいくつもが矛盾している。これは明らかに2人以上の記憶が混ざっている。自分は一体誰なんだ？

未練

対象	種類	狂気点		発狂時ペナルティ
たからもの	依存	0	①②③④⑤	パーツとして所持。破壊で狂気点+1
K	嫌悪	1	①②③④⑤	
D	嫌悪	1	①②③④⑤	
城之崎目比	執着	0	①②③④⑤	
ロールちゃん	恋心	1	①②③④⑤	運命の人
椎波優也	信頼	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		運命の人		オート	なし	自身	“運命の人”がいる限り、あらゆる判定の出目+1。“運命の人”が完全解体されると精神崩壊する。“運命の人”はスキル習得後、いつ選んでもよい（変更不可）。
ポジション		精神決壊		オート	なし	自身	あなたが「精神崩壊」状態なら、あなたはあらゆる攻撃マニューバと移動マニューバを使用できない。
ポジション		闇の住人		オート	なし	自身	バトルパートで「地獄」または「奈落」にいる際、攻撃判定の出目+1。
メインクラス		審判		オート	なし	自身	本来「切断」「爆発」「転倒」「連撃」のいずれの効果も持たない攻撃マニューバの攻撃判定出目+[その攻撃マニューバの本来のコスト-1(最低0)]。
メインクラス		制裁		オート	なし	自身	本来「切断」「爆発」「転倒」「連撃」のいずれの効果も持たない攻撃マニューバで与えるダメージ+[その攻撃マニューバで本来与えるダメージ-1(最低0)]。
メインクラス		根絶		オート	なし	自身	本来「切断」「爆発」「転倒」「連撃」のいずれの効果も持たない攻撃マニューバ使用宣言時に「防御無効」を付与してよい。
メインクラス		暗躍		ラピッド	0	自身	移動1
メインクラス		使命		オート	なし	自身	本来「切断」「爆発」「転倒」「連撃」のいずれの効果も持たない攻撃マニューバによる攻撃判定につき1回、判定のダイスを振り直してもよい。
メインクラス		神罰		ダメージ	3	自身	自分に対する攻撃マニューバ（敵対マニューバ）の対象が自身単体（味方NPCなどの眷属）になるたびにターゲットに対するダメージ+2を付与（ノーオプションでNPCは全滅）。このマニューバを使用した際、ダメージ決定後のみ「爆発」「転倒」「連撃」「全体攻撃」を全てOFFにする。
サブクラス		フェアリーダンス		オート	なし	自身	セッション開始時、【はらわた】を好きな数、捌【竜息】（オート/なし/自身）行動値+1。に置き換えてよい。【竜息】は基本パーツに含まれる。
サブクラス		オパール		ラピッド	1	0～1	対象の「ラピッド」マニューバ１つの効果を打ち消す。
サブクラス		ジャンプ		オート	なし	自身	あなたの白兵攻撃マニューバ使用宣言時、コストの代わりに行動値を追加で１減らすことで、射程+-1してもよい。この効果は重複しない。
サブクラス		死神		オート	なし	自身	白兵攻撃マニューバの攻撃判定において、出目+1してもよい。
サブクラス		レーゼの風		ダメージ	0	0～1	ダメージタイミングのマニューバ１つのコストを０にしてよい。
サブクラス		覇者		オート	なし	自身	あなたがレギオンに与えるダメージは２倍になる（全体攻撃の効果がある場合無効）。
サブクラス		死亡遊戯		オート	なし	自身	自身の「連撃」を持たない白兵攻撃マニューバに、「連撃」以外の属性を付与（ルールの時-1(最低0)、最大(連撃)を付与させる白兵攻撃マニューバの本来のコスト-1(1))と「無代」を付与する。
サブクラス		精細		オート	なし	自身	バトルパートで攻撃判定値が「7～10」の際、本来命中する箇所の隣接箇所に攻撃を命中させてもよい。
頭		カンフー		オート	なし	自身	最大行動値+1。
頭		発頸		ラピッド	0	0	自身に対しては使用不可。移動1。
頭		脊髄反射(おおきなあたま)		オート	なし	自身	最大行動値＋３。
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
腕		ディフェンダー		アクション	3	0	1na+5 白兵攻撃7 防御無効攻撃　このマニューバは《T：オート/C：なし/R：自身》腕のみ常に防御1。でもある。
腕		ブローチ		オート	なし	自身	たからもの
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