キャラクター名

プレイヤー名

ポジション	コート	**享年**	
メインクラス	レクイエム	**暗示**	
サブクラス	ロマネスク	**寵愛点**	12

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
63　飢え	
91　戦火	
42　教室	
62　手をつなぐ	

未練

対象	種類	狂気点		発狂時ペナルティ
たからもの（こわれた部品）	依存	3	①②③④⑤	パーツとして所持。破壊で狂気点+1
たからもの（ブレスレット）	依存	3	①②③④⑤	パーツとして所持。破壊で狂気点+1
PC1	信頼	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		看破		ラピッド	0	0〜3	対象の「ラピッド」「ダメージ」「ジャッジ」の1つの効果を打ち消す
メインクラス		銃神		オート	なし	自身	射撃の判定に出目+1
メインクラス		集中		ラピッド	2	自身	ターン終了まで攻撃判定に出目+1
サブクラス		時計仕掛け		オート	なし	自身	レベル3改造パーツを1つ追加
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	1
頭		スコープ		ダメージ	0	自身	支援2、射撃・砲撃のみ
頭		アドレナリン		オート	なし	自身	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
腕		対戦車ライフル		アクション	4	1〜3	射撃5
腕		ショットガン		アクション	2	0〜1	射撃+1、爆発+1、出目+1
腕		アームバイス		ジャッジ	1	0	支援2か妨害2
腕		ブレスレット		オート			バトルパート終了時に狂気点-1
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		こわれた部品		オート			バトルパート終了時に狂気点-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