キャラクター名

パラパラ

プレイヤー名

ポジション	コート	**享年**	10
メインクラス	レクイエム	**暗示**	絶望
サブクラス	レクイエム	**寵愛点**	0

初期配置	楽園
最大行動値	9

能力値	**クラス**	**修正**	**合計**
武装	4	1	5
変異	0	0	0
改造	0	0	0

記憶のカケラ	内容
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、眠ることさえ惜しんでいた記憶がある。
花壇	あなたは花の世話をする。肥料を水を。虫を取り。きれいな花が咲くように。花が実を結ぶように。長い時間をかけた作業だったろうけれど。記憶の中ではすぐに流れる。あの花壇は今どうなっているだろう。

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
ポロポロ	憧憬	3	①②③④⑤	
		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		先読み		オート	1	0~1	対象が次に使う「アクション」のコストを-1（最低0）する。
メインクラス		魔弾		オート		自身	バトルパートで射撃攻撃マニューバの最大射程を＋１してもよい
メインクラス		子守唄		オート		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		銃神		オート		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。
腕		大型拳銃		アクション	2	0~1	
腕		狙撃ライフル		アクション	2	2~3	
腕		熊撃ち銃		アクション	3	0~2	
腕		二丁拳銃		アクション	3	0~2	
腕		アンデッドガン		アクション	3	1~2	
腕		手鏡		オート			たからもの。