

キャラクター名
おそ松

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	希望
サブクラス	レクイエム	寵愛点	20

初期配置	花園
最大行動値	10

記憶のカケラ	内容
ゲーム	66: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、眠ることさえ覚しんでいた記憶はある。
料理	74:料理を作っていた。野菜を切つて、卵をかき混ぜて、卵を割って、肉を痛めて、味が量か何かも作れなくて、けどだんだんと上手に、上手に……でも料理の味は思い出せない。おいしく、作っていたのか、な。
黒い館	
双子	

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

未練			
対象	種類	狂気点	発狂時ペナルティ
たからもの	依存	1 ①②③④⑤	パーツとして所持。破壊で狂気点+1
チョコ松	対抗	2 ①②③④⑤	
一松	依存	2 ①②③④⑤	
十四松	信頼	2 ①②③④⑤	
トド松	依存	3 ①②③④⑤	
カラ松	憧憬	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
ポジション		足掻く		オート	-	自身	狂気点を使って判定を振りなおす際、出目が+1される
メインクラス		銃神		オート	-	自身	射撃攻撃の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		死の手		オート	0	自身	任意の攻撃マニューバ1つを「ラピッド」で使用してよい。
サブクラス		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	なし	自身	BPで射撃攻撃マニューバの攻撃判定出目-1、コスト-1
				オート			
頭		のうみそ		オート	-	自身	行動値+1
頭		めだま		オート	-	自身	行動値+1
頭		あご		アクション	2	0	肉弾攻撃1
頭		カンフー		オート	-	自身	行動値+1
頭		ボイスエフェクト		ラピッド	2	0~2	対象の姉妹一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
				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	射撃攻撃1、攻撃判定の出目+1
腕		捕縛銃		アクション	3	1	射撃攻撃1+転倒。命中したならターン終了時まで、対象は移動マニューバを自身に使用する際、行動値2点を追加で減らす(累積しない)
腕		アンデッドガン		アクション	3	1~2	射撃攻撃1+爆発+全体攻撃
腕		いちげるげ		オート			たからもの
				オート			
胴		せぼね		オート	1	自身	同ターン内の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		おとこのこ		オート			
				オート			
脚		ほね		アクション	3	自身	移動1