キャラクター名	プレイヤー名
林檎	

ポジション	オートマトン	**享年**	14
メインクラス	レクイエム	**暗示**	渇望
サブクラス	タナトス	**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	3	0	3
変異	0	0	0
改造	1	1	2

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、訪問から出るのも、寝ることさえ惜しんでいた記憶はある。
物語	小説だったか詩だったか、何か物語をつづっていた記憶。あなたはその話を書き上げたろうか。それはあなた自身の物語だろうか。それを読めば、あなたは自身の全てを思い出せるかもしれない。

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
		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		援護		オート	効果参照	0～1	ターンに一回、射程内の他の姉妹がアクション/マニューバを宣言した際、合言の上で自身の現在行動値を1減らす代わり、宣言されたマニューバのコストを0にしてよい。
メインクラス		銃神		オート	なし	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。
メインクラス		子守唄		オート	なし	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		殺劇		オート	なし	自身	バトルパートで、同カウント内にほかの姉妹が攻撃対象とした的に攻撃判定する際、自身の攻撃判定出目+1、ダメージ+1してよい。
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		アドレナリン		オート	なし	自身	最大行動値+1
頭		スコープ		ジャッジ	0	自身	支援2 射撃･砲撃攻撃にのみ可
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		大型拳銃		アクション	2	0～1	射撃攻撃1
腕		合金トランク		ダメージ	0	自身	防御1+「爆発」無効化
腕		対戦車ライフル		アクション	4	1～3	射撃攻撃5
腕		壊れた部品(壊れたスマホ)		オート	なし	なし	たからもの 壊れたスマホ
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			
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