

キャラクター名
ダージニア・リヒト

プレイヤー名

ポジション	コート	享年	17
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	4

初期配置	楽園
最大行動値	12

記憶のカケラ	内容
開発訓練	単調なESP開発訓練。盤を見せずに行われるチェス。間違えば罰が待つかから必死で駒を覚えるが、相手の動く駒がわからなくて。ひたすら罰を受け続ける時間。
脱走！	ある程度の訓練をクリアした子が、アンデッドにされてしまうことを知った。この先に希望はない。だから、リーダーである一人の少女の元（キリエ）でみんな計画を立て、脱走を実行した。
親友	少女の親友がいて、その少女とリーダーと脱走計画を企てた
疑念	脱走は失敗に終わりつづいた。罰を受けている筒首謀者の一人であるリルタと関係のないマリアが別の部屋に連れていかれるのを見た。マリアが何かしたのか…？
なんか	

能力値	クラス	修正	合計
武装	4	2	6
変異	0	0	0
改造	0	3	3

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
つるちゃん	友情	3 ①②③④⑤	
どどさん	信頼	1 ①②③④⑤	
ありさん	保護	2 ①②③④⑤	
		2 ①②③④⑤	
		1 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		助言		ジャッジ	0	0~2	支援1 妨害1
ポジション		看破		オート			ラピッド、ダメージ、ジャッジを一つ無効化
ポジション		抑制		オート			狂気判定に失敗したとき、結果を成功に変え任意のパーツを損傷
メインクラス		魔弾		オート	0	自身	射撃マニューバ射程+1
メインクラス		銃神		オート	0	自身	射撃マニューバ出目+1
メインクラス		後衛の誇り		オート	0	自身	射撃マニューバの出目が1以下でも大失敗にならない
メインクラス		子守歌		オート	0	自身	射撃攻撃マニューバ出目-1 コスト-1
サブクラス		死の手		ラピッド	0	自身	射撃マニューバをラピッドで使用可能
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	0	自身	行動値+1
頭		アドレナリン		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		PTRS41		アクション	4	1~3	射撃攻撃5
腕		SVD		アクション	2	2~3	射撃攻撃1 出目+1
腕		PKM		アクション	3	1	射撃攻撃1+全体攻撃
腕		M9デュアル		アクション	3	0~1	射撃攻撃2+連撃1
腕		RPG7		アクション	4	1~2	砲撃攻撃4+爆発
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		白のビショップ		オート	0	0	たからもの。チェスの駒。
胴		リミッター		オート			損傷時行動値+2
脚		ほね		アクション	3	自身	移動 1