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**	《罪人》
サブクラス	レクイエム	**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	4	1	5
変異	0	0	0
改造	0	0	0

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。間違えればばつが末から必死で駒を覚えるが、相手の動く駒が分からなくて、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でみんな計画を立て、脱走を実行した。」

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
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
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
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
頭		カンフー		オート		自身	1
胴		棺桶		ダメージ	2	自身	2 戦闘終了時破壊されていなければ任意の2パーツ修復可能。
腕		対戦車ライフル		アクション	4	1～3	射撃攻撃5
胴		救急箱		オート	なし		戦闘終了時破壊されていなければ、自身以外の姉妹の基本パーツ計3個修復可能
腕		ショットガン		アクション	2	0～1	射撃攻撃1+爆発　出目+1
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」効果を打消し
メインクラス		銃神		オート	なし	自身	射撃攻撃の判定出目+1可能
メインクラス		子守唄		オート	なし	自身	BP射撃攻撃の判定出目-1コスト-1(最低1)
サブクラス		死の手		ラピッド	0	自身	任意の攻撃マニューバ1つをラピッド化