

キャラクター名
イマリ

プレイヤー名

ポジション	オートマトン	享年	15
メインクラス	バロック	暗示	『罪人』
サブクラス	ステーション	寵愛点	4

初期配置	煉獄
最大行動値	11

記憶のカケラ	内容
『開発訓練』	単調なESP開発訓練。壁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供、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。
『親友』	あなたは、部屋の中でもあんない少女と親友だった。花を育てるのが好きで、かつて手入れしていた花壇の話を何度も聞かせてもらった。部屋のリーダーになっていたその少女は、彼女に誘われるまま脱走した。
『疑念』	脱走は失敗に終わった。そして罰を受けている台間。偶然、首謀者の一人であるドールと、脱走と直接関係のないマリヤがある部屋に進行されるのを見た。マリヤが何か決定的なことをしたに違いない。
『告発』	マリヤはほぼ廃人になって部屋に戻ってきた。彼女が脱走を密告したに違いない。あなたは声高らかに彼女を指さし、糾弾した。別の少女が怒りと共に、彼女に飛びかかった。

能力値	クラス	修正	合計
武装	1	1	2
変異	3	0	3
改造	0	2	2

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		煉獄の檻		オート	0	自身	ターン終了時「煉獄」にいるなら、行動値がマイナスに達していても、次ターン開始時の行動値回復において最大行動値まで回復してよい
メインクラス		狂鬼		オート	0	自身	肉弾攻撃マニューバの攻撃判定に出目+1
メインクラス		再生		ダメージ	1	自身	防御1、1ターンに何度使っても良い
サブクラス		庇う		ダメージ	0	0~1	対象が受けたダメージを代わりに自身が受ける。1ターンに何度でも使用可能。
サブクラス		肉の盾		ダメージ	0	0~1	ダメージに付随する効果すべてを打ち消す
				オート			
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		にくへび		オート	3	0	肉弾攻撃2+連撃2 サイコロ振り直し可能。
頭		カンフー		オート	0	自身	最大行動値+1
頭		アドレナリン		オート	0	自身	最大行動値+1
		たからもの		オート			りんごのぼうし
				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		有刺鉄線		ダメージ	0	自身	ダメージ+1
				オート			
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		うろこ		ダメージ	1	自身	防御2
胴		ちみどろ		ジャッジ	1	0~1	妨害1
				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