

キャラクター名

ユズハ

プレイヤー名

ポジション	オートマトン	享年	
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	0

初期配置	花園	記憶のカケラ	内容
最大行動値	13	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。間違えれば罰が待つから必死で覚えるが、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
能力値	クラス	修正	合計
武装	4	0	4
変異	0	0	0
改造	0	3	3
		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知った。この先に希望はない。だから、リーダーである1人の少女の元でみんな計画を立て、脱出を実行した。
		親友	あなたは、部屋の中でもおとなし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	脱走は失敗に終わり、捕まった。そして罰を受けている合間、偶然、道迷者の一人である「ノエル」と、脱走と直接関係のないマリアがある部屋に連行されるのを見た。マリアが何か決定的なことをしたに違いない。

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
ノエル	嫌悪	3	①②③④⑤	
ナギサ	保護	3	①②③④⑤	
サロウ	恋心	3	①②③④⑤	
フレデリカ	怨念	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		無茶		オート		自身	コストとして基本パーツ1つを損傷、行動、攻撃、切断判定を振りなおす
メインクラス		魔弾		オート		自身	射撃攻撃マニューバの最大射程+1
メインクラス		銃神		オート		自身	射撃攻撃マニューバの攻撃判定+1
サブクラス		死の手		ラピッド		自身	射撃攻撃まにゅーばを「ラピッド」で使用してよい
頭		カンフー		オート		自身	
腕		ショットガン		オート	2	0-1	射撃攻撃1+爆発
腕		アンデッドガン		オート	3	1-2	射撃攻撃1+爆発+全体攻撃
胴		救急箱		オート			戦闘終了時自分以外の基本パーツ3つ回復
頭		アドレナリン		オート		自身	
頭		髪飾り		オート		自身	たからもの
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
腕		白のボーン		オート		自身	たからもの
胴		黒のビショップ		オート			たからもの
頭		スコープ		ジャッジ	0	自身	支援2、射撃、砲撃に使用可
胴		エナジーチューブ		オート			行動値+2、胴体にダメージを受けた際基本パーツ1つ損傷
メインクラス		子守歌		オート			射撃攻撃まにゅーばの出目-1,コスト-1