キャラクター名	プレイヤー名
アインス	

ポジション	コート	**享年**	13
メインクラス	レクイエム	**暗示**	【反転】
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	0	4
変異	0	0	0
改造	0	1	1

記憶のカケラ	内容
【日常】	退屈だけどあたたかくて 変わりばえしないけれど幸せな日常 そんな日々がきっといつまでも続くと信じていたのだけれど……気がつけばこんな体で こんな世界で……何があったのだろう
【覆う影】	大きな黒い影があなたに覆いかぶさつてくる あなたはそれに酷いことをされたのだ
【誕生日】	生まれた日を思い出した。誰かがその日を祝福してくれた。その誰かは、まだ知らない。この子だった。一緒にケーキを食べて、プレゼントを送ってくれた。この子だった。誰なのかもいまでは、たとの微笑に満ちたいけれど、生前を知る確かな手がかりには違いなかった。
【最終戦争】	どういう立場にいたのだろう？あなたは人類の最後について俯瞰者的な知識と記憶がある。どれほどの愚考と惨劇がおきたのか、おぼろげながらではあるが…あなたは記憶しているのだ
【お茶会】	晴天。美しい庭園。白い鉄子とテーブル。ティーカップから立ち上る湯気。お菓子のケーキ。美しい調度。みかれた光景。その中に、彼女は座っていた。お茶をしていた。パンと飲み物を口にしていた。お茶会。

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
	独占	3	①②③④⑤	
	執着	3	①②③④⑤	
	信頼	3	①②③④⑤	
	期待	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		冷静		オート	なし	自身	行動判定において、出目＋1してよい。
メインクラス		銃神		オート	なし	自身	バトルパートで射撃攻撃マニューバの最大射程を＋1してよい。
メインクラス		集中		ラピッド	2	自身	以降、ターン終了時まであなたの攻撃判定の出目＋1。
サブクラス		魔弾		オート	なし	自身	バトルパートで射撃攻撃マニューバの最大射程を＋1してよい。
ポジション		助言		ジャッジ	なし	0〜2	支援1か妨害1
メインクラス		銃型		ラピッド	2	0〜1	妨害2。その後、同対象に射撃攻撃を1行って良い。
				オート			
頭		のうみそ		オート			最大行動値+2
頭		めだま		オート			最大行動値+1
頭		あご		アクション	2	0	肉弾攻撃 1
頭		カンフー		オート	なし	自身	最大行動値+1
頭		ボルトヘッド		ジャッジ	1	自身	支援2
頭		スコープ		ジャッジ	0	自身	0〜2（支援 1 か妨害1。）
				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		狙撃ライフル		アクション	2	2〜3	射撃攻撃1、攻撃判定の出目+1
腕		ショットガン		アクション	2	0〜1	射撃攻撃2+爆発+攻撃判定の出目+1
腕		アンデッドガン		アクション	3	1〜2	射撃攻撃1+爆発+全体攻撃
腕		アームバイス		ジャッジ	1	0	支援2か妨害2
				オート			
胴		せぼね		アクション	1	自身	同ターン内の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		ネズミ		オート	なし	なし	
				オート			