□キャラクター名───── □											イヤー名				
キサラギ															
ポジシ		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			ステーシー					寵愛点			0			0	
初期配置最大行動値			煉獄 13					記憶のカケラ			7			内容	
能力値			修正		合	 計	1								
武装	3					3	1 -								
変異	1	1		2 3		3	$\dagger \dagger$								
改造	0	0				- 3	╁┞								
					J L				- 4c+						
未練   対象 種類 狂気点   発狂時ペナルティ												 発狂時ペナルティ			
たからもの		)	依存			3		236							
							236								
			3 (1			1)(2	236	45							
			3 ①			1)(2	236	45							
		3 ①			1)(2	2345									
3						3	1)(2	02345							
										マニ	ューバ				
タイプ	タイプ 損傷			名前				使用 タイミング		ミング	コスト	射程		効果	
ポジショ	ポジション		無茶						オート		効果参照	自身	-	基本パーツ一つ損傷し、行動判定,攻撃判定,切断判定において振り直して良い	
サブクラス			失敗作						オート			自身	ļ	攻撃判定、切断判定の出目は全て+1される。BPでの毎ターン終了時と戦闘終了時、任意のパーツひとつ損傷する(コストとして張わない	
メインクラス			集中						ラピッド		2	自身		ターン終了まで攻撃判定+1	
メインクラス			死の手						ラピッド			自身		攻撃マニューバーつを[ラピッド]で使用して良い	
頭	頭		カンフー						オート					1	

ラピッド

アクション

オート

ジャッジ

オート

オート

ジャッジ

ジャッジ

オート

オート

アクション

アクション

ジャッジ

アクション

アクション

オート

オート

アクション

アクション

ジャッジ

0

3

1

1

2

2

1

4

1

3

3

0

0~1

0~1

自身

0

0

0

0

自身

白身

自身

自身

0

移動1,自身には使用不可

砲撃2+爆発+全体攻撃 攻撃判定の出目-1

1

支援2

2

バトルパートでこのパーツが破損した際に使用可能。行動値+2。効果中修復できない。

支援2,射撃か砲撃攻撃のみ使用可能

支援2か妨害2

肉弾攻撃1

肉弾攻撃1

支援 1

移動 1

次カウントで使うマニューバ 1 つのコスト-1

移動 1

移動 1

妨害1

発剄

ダイナマイト

しんぞう

よぶんなめ

よぶんなあたま

リミッター

スコープ

アームバイス

のうみそ

めだま

あご

こぶし

うで

かた

せぼね

はらわた

はらわた

ほね

ほね

あし

頭

腕胴

頭

頭

頭

頭腕

頭

頭

頭

腕

腕

腕

胴

胴

胴

脚

脚

脚