

キャラクター名  
シェリル

プレイヤー名



|        |        |     |    |
|--------|--------|-----|----|
| ポジション  | オートマトン | 享年  | 10 |
| メインクラス | ステーション | 暗示  | 罪人 |
| サブクラス  | タナトス   | 寵愛点 | 16 |

|       |    |
|-------|----|
| 初期配置  | 煉獄 |
| 最大行動値 | 10 |

| 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。              |
| 親友     | あなたは、部屋の中でもおどろしい少女と親友だった。花を育てるのが好きで、かつて手入れをしていた花壇の話を何度もももらった。部屋のリーダーになついていた少女は、彼女に誘われるまま脱走した。 |
|        |   |
|        |   |
|        |   |
|        |   |

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

| 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 |
| ましろ   | 依存 | 3 ①②③④⑤ |                   |
| モンブラン | 憧憬 | 3 ①②③④⑤ |                   |
| 白のポーシ | 依存 | 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  |    | 無茶      |    | オート   | 効果  | 自身  | コストとして、あなたは任意の基本パーツを一つ損傷する。行動判定・攻撃判定・切断判定において、サイコロを振りなおしてよい                        |
| メインクラス |    | 失敗作     |    | オート   | なし  | 自身  | 攻撃判定・切断判定の出目を全て+1される。ただし、バトルパートでの毎ターン終了時および戦闘終了時、あなたは任意のパーツを一つ損傷する。この損傷はコストとして扱わない |
| メインクラス |    | 死に続け    |    | ラピッド  | 0   | 自身  | 損傷している基本パーツ二つを修復する   |
| サブクラス  |    | 死神      |    | オート   | なし  | 自身  | 白兵マニューバの攻撃判定において、出目を+1してもよい  |
|        |    |         |    | オート   |     |     |  |
| 頭      |    | カンフー    |    | オート   | なし  | 自身  | 1  |
| 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   |
|        |    |         |    | オート   |     |     |  |
| 腕      |    | 手榴弾     |    | ラピッド  | 2   | 0~1 | 砲撃攻撃 2 + 爆発、攻撃判定の出目 - 1  |
| 腕      |    | ジョギリ    |    | アクション | 3   | 0   | 白兵攻撃 4、攻撃判定の出目 + 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   |
| 腕      |    | ぬいぐるみ   |    | オート   |     |     | かわいいういぐるみ。しかし長い日々を、戦い争う中で過ごしたぬいぐるみはもう・・・   |
|        |    |         |    | オート   |     |     |  |
| 胴      |    | つぎはぎ    |    | オート   | なし  | 自身  | バトルパート終了時、このパーツと損傷した基本パーツ一つを修復してもよい  |
| 胴      |    | 白のポーシ   |    | オート   |     |     |  |
| 胴      |    | せぼね     |    | アクション | 1   | 自身  | 次カウントで使うアクション1つのコスト-1  |
| 胴      |    | はらわた    |    | オート   |     |     |  |
| 胴      |    | はらわた    |    | オート   |     |     |  |
|        |    |         |    | オート   |     |     |  |
| 脚      |    | ジェットノズル |    | ダメージ  | 効果  | 自身  | 自身がダメージを与えた際のみ使用可。コストとして、あなたは任意の基本パーツを一つ損傷する。白兵、肉弾ダメージ1（重複不可）。1ターンに何度使用してもよい。      |
| 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   |