キャラクター名

アーチャー

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	ステーシー	**寵愛点**	0

初期配置	煉獄
最大行動値	9

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

記憶のカケラ	内容

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
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			
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
ポジション		援護		オート	効果参照	0-1	1ターンに1回、射程内の他の姉妹が「アクション」マニューバを宣言した際、合言の上で自身の現在行動値を１減らす代わり、宣言されたマニューバのコストを0としてよい。
メインクラス		死の手		ラピッド	なし	自身	任意の攻撃マニューバを１つ「ラピッド」で使用してよい
メインクラス		銃型		オート	2	0-1	その後、同対象に対して射撃攻撃１を行ってよい
サブクラス		必中		オート	なし	自身	戦闘中、攻撃判定出目「６」の際、任意の箇所にダメージを与える
頭		カンフー		オート			行動値+1
腕		二丁拳銃		アクション			
腕		ランチャー		アクション			
胴		ぬるぬる		ジャッジ	1	0	自身を対象とした攻撃判定のみ使用可。 妨害１、1ターンに何度でも使用可(１判定に重複不可)
胴		おとこのこ		ジャッジ			対話判定+1