キャラクター名

スイッチ

プレイヤー名

ポジション	オートマトン	**享年**	15
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
最大行動値	12

能力値	**クラス**	**修正**	**合計**
武装	4	1	5
変異	0	2	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
ポジション		氷の心		オート	なし	自身	狂気判定において、出目+1してもよい
メインクラス		銃神		オート			「射撃攻撃」マニューバの攻撃判定において、出目+1してもよい
メインクラス		子守唄		オート	なし	自身	バトルパートで「射撃攻撃」マニューバの攻撃判定出目-1・コスト-1（最低値 0）
サブクラス		最高の戦友		ラピッド	1	自身	あなたは損傷中の「白兵攻撃」か「射撃攻撃」の効果を持つパーツ1つを、損傷前の状態に戻してよい
頭		カンフー		オート	なし	自身	最大行動値+1
胴		救急箱		オート	なし	※	このパーツが戦闘終了時に破壊されていなければ、自身以外の姉妹の損傷している基本パーツ合計3つを選んで損傷前の状態に戻してもよい
腕		ショットガン		アクション	2	0〜1	射撃攻撃1+爆発　攻撃判定の出目+1
頭		発勁		ラピッド	0	0	自身に対しては使用不可　移動1
腕		対戦車ライフル		アクション	4	1〜3	射撃攻撃5
脚		しっぽ		オート	なし	自身	最大行動値+1　かわいい
頭		けもみみ		オート	なし	自身	最大行動値+1　このパーツを行動判定で使用した際、大失敗してもこのパーツは損傷しない　かわいい