キャラクター名	プレイヤー名
リア	

ポジション	オートマトン	**享年**	10
メインクラス	タナトス	**暗示**	人形
サブクラス	タナトス	**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	2	0	2
変異	0	0	0
改造	2	1	3

記憶のカケラ	内容
50. 銃声	突然の破裂音。何かが焦げくさい音がして。胸の奥が熱くなって。とっさに振り向いて、そしてあなたは……そこから先が思い出せない。ただ、あれは今は日常的に聞く破裂音に似ていた。
74. ゲーム	寝ても覚めてもゲームをしていた。何のゲームだったか、何のためのゲームだったかわからないけど。画面を見続けていた記憶、部屋から出るのも、寝ることさえも惜しんだ記憶はある。
12. 父の腕	力強いその手、腕に当たる硬いひげの感触。あなたの華奢な体を抱きしめてくれたその腕を、あなたは覚えている。その腕の持ち主はきっともういないけれど、そのぬくもりだけでもの支えになってくれる。
18. 切り傷	家事の途中、ほんの少しの刃物や針で指を傷つけた記憶。あなたは、少しだけでた血で泣いて、大騒ぎした。今の貴方は、そんなかすり傷なんてかすむほどに、バラバラになってしまうことさえあって……
α-60. 約束	

未練				
対象	種類	狂気点		発狂時ペナルティ
たからもの【人形】	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
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1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		災禍		ダメージ	2	自身	自身が与えた白兵攻撃のみ使用可。「全体攻撃」の効果を得る。これによって自身がダメージを受けることはない。
メインクラス		殺劇		オート	0	自身	バトルパートで同カウント内に他の姉妹が攻撃対象とした敵に攻撃判定をする際、自身の攻撃判定出目＋1、ダメージ＋1してよい。
サブクラス		無限解体		ダメージ	0	自身	自身がダメージを与える際のみ使用可。次カウントまで、所有する攻撃マニューバは全て、同対象に使う限りタイミングが「ダメージ」となる。
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
腕		日本刀		アクション	2	0	白兵攻撃１＋切断。
腕		有刺鉄線		ダメージ	0	自身	自身がダメージを与えた際のみ使用可。白兵・肉弾ダメージ＋１
脚		リミッター		ダメージ	0	自身	任意のパーツがバトルパート中損傷した際、宣言によって最大行動値＋2してよい。バトルパート終了までこの効果は続き、効果中はこのパーツの修復はできない。
脚		アサシンブレード		ラピッド	2	自身	白兵攻撃２+連撃１
腕		ガントレット		オート	0	0	腕のみ、ダメージに対して常に「防御1」腕部にある白兵・肉弾攻撃マニューバのダメージ+1
胴		人形		オート	0	自身	戦闘終了後狂気点＋１