

キャラクター名

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	ステーシー	暗示	
サブクラス	タナトス	寵愛点	0

初期配置	煉獄
最大行動値	10

記憶のカケラ	内容

能力値	クラス	修正	合計
武装	2	1	3
変異	1	1	2
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
		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		冷たい刃		オート	-	自身	狂気点が1点以下の未練が1つでもあるとき、攻撃判定の出目+1してよい。
メインクラス		戦闘高揚		オート	-	自身	自身の攻撃判定が成功した際、あなたは1カウントに1回まで行動値を1点回復してよい(行動値は現カウント-1以上にはならない)。
メインクラス		戦化粧		オート	-	自身	シリアブ戦時、自身は任意の箇所(機體制御)を目前にしているアラスのスキル(および)に属する。このパーツは武器タイプの強化パーツとして扱い、シリアブ戦時までに必ず未知なる。
サブクラス		殺劇		オート	-	自身	バトルパートで同カウントに他の姉妹が攻撃対象とした敵に攻撃する際、攻撃判定の出目、ダメージ+1。
メインクラス		渾身		オート	-	自身	1カウントに1回、「高揚」によって判定の出目を上昇させた攻撃のダメージ+1(大成功ならさらに+1)してよい。
				オート			
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		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
				オート			
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			
				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
				オート			
腕		有刺鉄線		ダメージ	0	自身	自身の与えた白兵・肉弾ダメージにのみ使用可。ダメージ+1。
腕		ハンティングライフル		アクション	2	0-2	射撃攻撃2。宣言時に自身と同エリアでない対象に対して行う攻撃判定の出目+1。
腕		スチレット		ラピッド	0	0	自身の手に、この攻撃に対して「防衛」は全て無効(タナトスを含め)にアクションで発射するマニューバを宣言したカウントの終了時に、このマニューバは使用済みでありは再使用可能にしてよい。
腕		ピアシングバレット		オート	-	自身	【ハンティングライフル】の効果に「この攻撃に対する防衛は全て無効」を加え、与えるダメージ+1する。
胴		しんぞう		オート	-	自身	1