- プレイヤー名 -----

ポジション	オートマトン	享年	14
メインクラス	タナトス	暗示	人形
サブクラス	ステーシー	寵愛点	32

初期配置	煉獄
最大行動値	16

能力値	クラス	修正	合計
武装	2	1	3
変異	1	2	3
改造	1	5	6

記憶のカケラ	内容
殺戮の天使	人を殺すことを拠え込まれた。何の疑問もなく、あなたは何度も人を殺した。殺世は褒めてもらえた。今いるのは死なない世界、殺し続ける世界。もっともっと殺し続けたら、褒めてもらえるだろうか。
戦火	闘争の中を謝が渡う。隔れる、朝禅が飛び交う。 屠殺が起こる。 逝が渡う中、全てが頭がられなくて、 ふらふらと依律う。 飛んでくる後興。それが近づいてくる小鳥に思えて、 おなたは手を差し伸べた。
最終戦争	どういう立場にいたのだろう?おなたは人類の最後について情報者的な知識と記憶がある。どれほどの長たと惨蔑が起きたのか、わぼろげながらではあるが・・・・・ おなたは記憶しているのだ。
ゲーム	寝ても覚めてもゲームをしていた。何のゲームだったのか、何のためのゲームだったのかわからないけれど、面面を微が続けていた記憶、想屋から出るのも、眠る事さえ惜しんでいた記憶はある。

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		
		1	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		氷の心		オート	0	自身	狂気判定において、出目+1してよい。
メインクラス		死神		オート	なし	自身	白兵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		殺劇		オート	なし	自身	パトルパートで、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
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にのみ使用可。「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。
サブクラス		失敗作		オート	なし	自身	収算判定・切断判定の始目は全て+1される。ただし、バトルバートでの毎ターン後7時および問題検ブ時、あなたは任意のバーツを一つ最高する。この機能はコストとしては扱わない。
サブクラス		挺身		オート	なし	自身	吹撃判定において、出目+1してもよい。また、自身以外からの、あなたを対象とする全ての攻撃判定の出目に+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
頭		カンフー		オート	なし	自身	最大行動値+1
頭		リミッター		オート	なし	自身	このパーツがバトルパート中に損傷した時、宣言することで最大行動値に+2してもよい、バトルパート様子までこの効果は続き、効果中はこのパーツを修復できない。
頭		かじょうしんけい		オート	0	自身	最大行動値+2 ダメージを受けたとき狂気判定を行う。
頭		かんぜんなるまなこ		オート	0	自身	自身の肉弾,白兵攻撃マニューバの攻撃判定の出目+2
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		合金トランク		ダメージ	0	自身	防御1+「爆発」無効化。
腕		人機鍛造剣		アクション	1	0	白兵攻撃1+切断、攻撃判定+1
腕		スパイク		ダメージ	1	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+2
腕		アンチエーテルジェネレーター		オート	0	自身	最大行動值+3
腕		アサシンブレード		ラピッド	2	0	白兵攻擊2+連擊1
腕		ガントレット		オート	なし	自身	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		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			
胴		しんぞう		オート	なし	自身	最大行動値+1
胴		コーティング		ダメージ	0	自身	「切断」「爆発」無効