キャラクター名

プレイヤー名

ポジション	ホリック	**享年**	
メインクラス	タナトス	**暗示**	
サブクラス	ステーシー	**寵愛点**	14

初期配置	煉獄
最大行動値	12

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

記憶のカケラ	内容
【戦場の風】	地のアーカイバスから支援を認められ、手にはBAN(銀盤)のパーツ。戦闘に出、銀盤のパーツの金属、一、ふたーパ反応のった。周囲を観察し、敵の素顔は知る。銀盤の、銀髪一本で判定。敵の銀色の、大きい目がアノ(ルミ)をジロリとにらみつけてる。目のはるかな、敵の銀の顔。敵は観察の対象とした。まるがたキャ反応のア、銀髪を考え直した。不思議思いがしたな。
【東欧】	敵の人間工学のはAD16。アーカイバスからの指令が出て、ふたりは目にこどもな。目の、銀盤の顔。「問題ない。アリ型の金属の金属にてさんの顔がちなこい。」銀髪の顔。銀盤の敵のあの銀アーカイバの顔をしていること。「この敵の銀顔。たったノ(ロボット)のあるこい。銀盤のたった決めリ(ビ。どうか。銀ア。銀ア。銀をあいの。」銀の敵のア(ビ。

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		加速する狂気		オート		自身	バトルパートで発狂状態の未練がある際、攻撃判定＋１。
メインクラス		死神		オート		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		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する際、自身の攻撃判定＋１、ダメージ＋１してよい。
サブクラス		失敗作		オート		自身	攻撃判定・切断判定の出目はさて＋１される。ただし、バトルパートでの毎ラーン終了時あるいは戦闘終了時、あなたは任意のパーツを１つ損傷する。この損傷はコストとしては数えない。
				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
頭		カンフー		オート		自身	最大行動値＋１。
頭		発勁		ラピッド	0	0	自身に対しては使用不可。移動１。
頭		アドレナリン		オート		自身	最大行動値＋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
腕		単分子繊維		アクション	2	0~1	白兵攻撃１＋切断＋連撃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			
胴		しんぞう		オート		自身	最大行動値＋１。
				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