キャラクター名

パルム

プレイヤー名

ポジション	オートマトン	**享年**	16
メインクラス	レクイエム	**暗示**	【破局】思い出さない方がいいほどの惨劇、悪意、裏切り。けれど、今の状況を知るためには【それ】を思い出す他ない…。
サブクラス	タナトス	**寵愛点**	58

初期配置	煉獄
最大行動値	13

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

記憶のカケラ	内容
【動く死体】	あなたは誰かの死を悼む…目の前で死んでしまったあの人、誰かは思い出せないあの人。けれど、ああ、あの人の死体が起き上がる。動き出す。生き返ったのかと思ったあなたを。その人の爪と歯が襲った。
【クスリ】	クスリを飲まなくちゃ、薬を飲まなくちゃ。壊れちゃう…こわれちゃう、カラダがこわれちゃう。ココロがこわれちゃう。はやく早くクスリクスリ。早く見つけないととととととと
【白衣の影】	自分は手術台から影を見上げている。銀色の手術具、無影灯の逆光。見上げた影は白衣を着た人物（おそらくネクロマンサー）のようでその人のロ元は穏やかに微笑んでいるように見えた……
【イスフェルト家】	姉妹と家族の記憶。長女である「パルム」、次女の「サクレ」そして父「ユーロン」、母「モナ」。仲の良い家族と、幸福だった日々。
【救世機械機構】	目の前にいる人工知能についての記憶。彼は、人類誌との前夜に、科学者10万人規模の知能を電子化した最大規模のAI。その10万人の中に、父ユーロンと、成長後に父のもとで科学者となった自身の知能も含まれているのだ。
【ユーロン・イスフェルト】	この記憶のカケラは、ユーロンと過ごした幼少期、あるいは夫婦としての時間など、各ドールが持つそれぞれの大切な記憶です。各ドールが内容を自由に決めて構いません。

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
サクレ	恋心	3	①②③④⑤	
モナ	独占	3	①②③④⑤	
ユーロン	尊敬	3	①②③④⑤	
エノク	期待	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		援護		オート	効果参照	0〜1	1ターンに1回、射程内の他の姉妹が「アクション」マニューバを宣言した際、合意の上で自身の現在行動値を1減らす代わり、宣言されたマニューバのコストを0にしてよい。
メインクラス		八咫烏（銃神）		オート	なし	自身	射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		朝寝（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1）
サブクラス		鏖殺（殺劇）		オート	なし	自身	バトルパートで同カウント内にほかの姉妹が攻撃対象とした敵に攻撃判定する際、自身の攻撃判定出目+1、ダメージ+1しても良い
頭		カンフー		オート	なし	自身	行動値+1
腕		三段撃ち（ショットガン）		アクション	2-1	0〜1	射撃攻撃1+爆発、攻撃判定出目+1
腕		国崩（対戦車ライフル）		アクション	4-1	1〜3	射撃攻撃5
胴		切腹（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+2しても良い。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を修復することができない。
腕		エナジーチューブ		オート	なし	自身	最大行動値+2、装備個所にダメージを受けた際、貴女は任意の基本パーツ1つを追加で損傷しなくてはならない
腕		アクセサリー		オート			指輪や首飾りなど、キラキラ光るきれいなアクセサリー。あるいは、あなただけに価値あるお守りかも……。
胴		しんぞう		オート	なし	自身	行動値+1
メインクラス		死の手		ラピッド	0	自身	任意の攻撃マニューバを「ラピッド」で使用してよい。
腕		よぶんなうで		ラピッド	0	自身	望む「アクション」マニューバ1つを「ラピッド」として使用する。
サブクラス		加速する狂気		オート	0	自身	発狂状態の未練がある時攻撃判定+1