

キャラクター名  
イズ

プレイヤー名

ポジション	オートマトン	享年	15
メインクラス	レクイエム	暗示	喪失
サブクラス	ステーション	寵愛点	16

初期配置	煉獄
最大行動値	12

記憶のカケラ	内容
別離	
願いごと	
死の訪れ	
最終戦争	

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

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
アイス	憧憬	3 ①②③④⑤	
カナナ	恋心	3 ①②③④⑤	
		2 ①②③④⑤	
		0 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		援護		オート	コカ参照	0~1	ターンに1回、射程内の他の機体が「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減らす代わりに、宣言されたマニューバのコストを1としてよい。
メインクラス		銃神		オート	なし	自身	射撃攻撃マニューバの攻撃判定において、出目+1しても良い
メインクラス		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
サブクラス		失敗作		オート	なし	自身	攻撃、切断判定+1。毎ターン1つ損傷
				オート			
頭		のうみそ		オート	なし	自身	最大行動値+2
頭		めだま		オート	なし	自身	最大行動値+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		ケモミミ		オート	なし	自身	最大行動値+1
				オート			
腕		かた		アクション	4	自身	移動1
腕		うで		ジャッジ	1	0	支援1
腕		こぶし		アクション	2	0	肉弾攻撃1
腕		ショットガン		アクション	2	0~1	射撃攻撃1+爆発、攻撃判定の出目+1
腕		アンデッドガン		アクション	3	1~2	射撃攻撃1+爆発+全体攻撃
腕		ブレスレット		オート	なし	自身	宝物
				オート			
胴		せぼね		アクション	1	自身	同ターン内の次カウントで使うマニューバ1つのコスト-1(最低0)する。
胴		はらわた		オート	なし	なし	なし
胴		はらわた		オート	なし	なし	なし
				オート			
脚		ほね		アクション	3	0	移動1
脚		ほね		アクション	3	0	移動1
脚		あし		ジャッジ	1	0	妨害1
脚		尻尾		オート	なし	自身	最大行動値+1