キャラクター名

メアリー

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	タナトス	**暗示**	罪人
サブクラス	タナトス	**寵愛点**	0

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	0	0	0
改造	2	0	2

記憶のカケラ	内容
開発訓練	単調なESP開発訓練。盤を見せずに行われるチェス。間違えば罰が待つから必死で駒を覚えるが、相手の動く駒がわからなくて。ひたすら罰を受け続ける時間。
脱走！	ある程度の訓練をクリアした子が、アンデッドにされてしまうことを知った。この先に希望はない。だから、リーダーである一人の少女の元でみんな計画を立て、脱走を実行した。

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		無茶		オート	校歌参照	0~1	コストとして、あなたは任意の基本パーツを1つ損傷する。行動判定・攻撃判定・切断判定において、サイコロを振りなおしてよい。
メインクラス		必中		オート	なし	自身	バトルパートで攻撃判定値が「6」の際、任意の箇所にダメージを与えてよい。
メインクラス		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してよい。
サブクラス		断罪		ジャッジ	0	自身	自身の白兵攻撃判定においてのみ使用可能。攻撃判定のサイコロ出目は「6」となり、いかなる効果でも振り直しはできなくなる。
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
腕		単分子繊維		アクション	2	0~1	白兵攻撃１＋切断＋連撃１。
頭		アドレナリン		オート	なし	自身	最大行動値＋１。
胴		リフレックス		オート	なし	自身	最大行動値＋１。
胴		棺桶		ダメージ	2	自身	防御2。このパーツが戦闘終了時に破壊されていなければ、自身の損傷している任意のパーツ2つを選んで損傷前の状態に戻してもよい。
頭		カンフー		オート	なし	自身	最大行動値＋１。
胴		かわいい衣装		オート			