

キャラクター名

サジール

プレイヤー名

ポジション	オートマトン	享年	12
メインクラス	レクイエム	暗示	喪失
サブクラス	タナトス	寵愛点	0

初期配置	煉獄	記憶のカケラ	内容
最大行動値	13		

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

ゲーム	
謝罪	

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
イラ		3	①②③④⑤	
アズ		3	①②③④⑤	
エスラ		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		ガチャ		オート	効果	自身	コストとして任意の基本パーツを1つ損傷、行動判定・攻撃判定・切断判定を振りなおしてもよい
メインクラス		射手座		オート	なし	自身	射撃マニューバ出目+1
メインクラス		死の手		オート	なし	自身	自身の攻撃マニューバを一つラピッドで使用してよい
サブクラス		コンボ		オート	なし	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、自身の攻撃判定出目+1、ダメージ+1してもよい
				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		ゲーム脳		オート	なし	自身	最大行動値+1
頭		ドーパミン		オート	なし	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		マニューバー		アクション	3	0~1	射撃攻撃2+連撃1
腕		ストリンガー		アクション	3	1~2	射撃攻撃1+爆発+全体攻撃
腕		ナイスダマ		ラピッド	2	自身	コストの代わりにあなたは現在行動値を1減らした上で、任意の未練に狂気点1点を加える。射撃攻撃4
腕		エネルギーチューブ		オート	なし	自身	最大行動値+2。装備箇所ダメージを受けた際、あなたは任意の基本パーツ1つを通過で損傷しなくてはならない。
腕		スカーフ		オート			たからもの
				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			
				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