キャラクター名

プレイヤー名

ポジション	コート	**享年**	
メインクラス	ステーシー	**暗示**	
サブクラス	タナトス	**寵愛点**	0

初期配置	煉獄
最大行動値	11

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

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		作戦		オート			バトルパート開始時、あなたは敵配置を見てから、味方ドール一体の配置を「奈落」以外の望むエリアに変更してもよい
メインクラス		庇う		ダメージ	0	0〜1	対象が受けたダメージを、代わりに自身が受ける。1ターンに何度でも使用可。ただし、『全体攻撃』によって引き起こされたダメージに対しては使用不可
メインクラス		失敗作		オート			攻撃・切断判定の出目+1。バトルパートでのターン終了時、任意のパーツ一つを損傷する。この損傷はコストとしては扱わない
サブクラス		殺劇		オート			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する際、自身の攻撃判定の出目+1、ダメージ+1してよい
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			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
腕		二丁拳銃		オート	3	0〜1	射撃攻撃2+連撃1
腕		名刀		オート	2	0	白兵攻撃2+切断。出目+1
胴		せぼね		アクション	1	自身	次カウントで使うアクション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			1
胴		アーマースキン		オート	0	自身	防御1
胴		アクセサリ		オート			バトルパート終了時、狂気点を１点回復。損傷時に所持パーツから取り除く
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