キャラクター名

しのぶ

プレイヤー名

ポジション	コート	**享年**	10歳くらい
メインクラス	ステーシー	**暗示**	罪人
サブクラス	ロマネスク	**寵愛点**	2

初期配置	煉獄
最大行動値	9

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

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。間違えれば罰が待つから必死で駒を覚えるが、相手の動く駒が全く分からなくて。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下でみんなで計画を立て、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
ポラリス	嫌悪	0	①②③④⑤	
リディア	依存	1	①②③④⑤	
ドロシー	独占	1	①②③④⑤	
フレデリカ	期待	1	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		看破		ラピッド	0	0~3	対象の「ラピット」「ダメージ」「ジャッジ」マニューバ１つの効果を打ち消す
メインクラス		肉の盾		ダメージ	0	0~1	ダメージに付随する効果全てを打ち消す
メインクラス		死人の流儀		ジャッジ	効果参照	0~1	コストの代わりに、あなたは任意の基本パーツを1つ損傷する。支援２か妨害２
サブクラス		数多の手管		オート	なし	自身	あなたが「うで」「あし」を使用する際、コストは１減少する。
				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		ボイスエフェクト		ラピッド	2	0~2	対象の姉妹1体と互いに対話判定を行ってよい
頭		エンバーミング		ジャッジ	2	0	妨害2　1ターンに何度使ってもよい。ただし、1回の判定への重複は不可。
頭		発勁		ジャッジ	0	0	自分以外移動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		よぶんなうで		ラピッド	0	自身	アクションマニューバをラピッドとして使用する
				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		フレデリカのはらわた		オート			大切なお腹
胴		あるびの		ジャッジ	1	0~1	支援１
胴		救急箱		オート	なし	効果参照	このパーツが戦闘終了時破壊されていなければ、自分以外の姉妹の損傷している基本パーツを合計三つを選んで損傷前の状態にしてもよい。
胴		つめたいひかり		アクション	1	自身	ホラーレギオンからの攻撃が自分以外は-1(重複しない)壊れるかターン終了で効果が消滅
胴		ワイヤーリール		ラピッド	3	0~2	移動１
胴		本(宝物)		オート	なし	なし	大事な本　読んでると心が落ち着く
胴		白のビショップ(宝物)		オート	なし	なし	大切な駒
胴		黒のビショップ（宝物）		オート	なし	なし	大切にしたくない駒