キャラクター名

プレイヤー名

ポジション	アリス	**享年**	
メインクラス	ステーシー	**暗示**	
サブクラス	ステーシー	**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	2	0	2
改造	0	0	0

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		二人三脚（騎乗調整）		オート		効果参照	バトルパートでこのペットが「移動」に成功した際、移動前のエリアに"主"がいるなら"主"の配置を同じ移動先へ変更してもよい。
メインクラス		毛繕い（念動接続）		オート		0～2	各ターンにおいてカウント0となった際、自身を含む射程内の手駒全体の中で合計4つのパーツを修復してもよい。
メインクラス		無痛（平気）		オート		自身	バトルパートで、パーツを損傷してもターン終了まで使用可。
				オート			
メインクラス		鋭利な上歯（名刀）		アクション	2	0	白兵攻撃2+切断、攻撃判定の出目+1。1na+3
メインクラス		鋭利な下歯（小太刀）		ラピッド	1	0	白兵攻撃1+切断。自身がアクションで元のマニューバ名に「刀」を含むパーツを使用した際のみ使用可能。1ターンに何度でも使用可。1na+2
メインクラス		刈る側（死神）		オート		自身	白兵判定出目+1してもよい
メインクラス		跳躍（舞姫）		オート		自身	射程「自身」のマニューバで最大行動値が上昇したターン、自身が行う攻撃判定の出目+1。
				オート			
メインクラス		うさあし（けもあし）		アクション	2	自身	移動1～3。（長い脚適用済）
メインクラス		脚力（長い脚）		オート		自身	移動マニューバの移動距離+1してもよい。
				オート			
メインクラス		大きな耳（よぶんなあたま）		オート		自身	2。
メインクラス		攻撃準備（携帯型バッテリー）		オート		自身	2。ターン開始時、このパーツを損傷させてよい。そのターン中のみ+2。
メインクラス		のうみそ		オート			2
メインクラス		はらわた		オート			
メインクラス		はらわた		オート			
メインクラス		はらわた		オート			