キャラクター名

後だし回復ドール

プレイヤー名

ポジション	ジャンク	**享年**	
メインクラス	ステーシー	**暗示**	
サブクラス	バロック	**寵愛点**	0

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	3	0	3
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
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
ポジション				オート			バトルパートにおけるターン終了時、「たからもの」を破損した際、いずれも狂気点の増加を受けない。
メインクラス				オート			戦闘終了時、あなたを含む姉妹全員、損傷している、はらわたを修復してよい
メインクラス				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。
サブクラス				オート			バトルパート終了時。望むパーツ2つを修復してよい。
胴				オート			このパーツが戦闘終了時に破壊されてなければ、自分以外の姉妹の損傷している基本パーツを3つ選んで損傷前の状態にもどしてよい。
胴				ダメージ			防御2. このパーツが戦闘終了時に破壊されてなければ、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よい。
頭				オート			バトルパートにてターン終了時、パート終了時、このパーツが損傷していたなら、修復してよい。
脚				オート			バトルパート終了時、このパ1つと損傷した基本パーツを修復してよい。
胴				アクション	3	0	肉弾攻撃2+連撃2。攻撃判定において連撃で発生した判定も含めた中で一度だけサイコロを振りなおしてもよい。
胴				オート			たからもの。バトルパート終了時。任意の未練1つを選んで狂気点を1点減らす。このパーツは損傷時に所持パーツから取り除く。