キャラクター名	プレイヤー名
ディアナ	

ポジション		**享年**	13
メインクラス		**暗示**	渇望
サブクラス		**寵愛点**	211

初期配置	煉獄
最大行動値	15

能力値	**クラス**	**修正**	**合計**
武装	0	0	0
変異	0	0	0
改造	0	0	0

記憶のカケラ	内容
誘惑(β55)	
ダメな子(α67)	
セルウス	ダメな子、いらない子。そんなあなたは気付けば惹かれていた。だからあなたは誘惑し、そんなあなたを救ったあの人。あなたを支配し、愛し、必要としたあの人。優しく笑っていた顔ばかりが、不自然なほどに頭の中に浮かんだ。
出会い	『それなら、下の娘を使うといい』扉の向こうから聞こえたのは、冷徹冷酷無慈悲な言葉。あなたの消失を許容するそれに、あなたは身を震わせて。どこに行くでも、行けるでもないあなたは逃げ出した。走るあなたを抱きしめる腕が、あった。
彼	幼いころのあなた。傍にいた彼。去っていった彼。あなたにとって、行く先だった彼は、知らない間に変わっていた。あなたを守ってくれないモノに。記憶の奥底に閉じ込めた、思い出したくない絶望の記憶。きっと、彼には、あなたよりも大事なものがあったから。ああ、選んでもらえない、なんて、ダメな子。
リコリス	離れていく彼。渡されたのは一輪の押し花。『また会える日を楽しみに』。朽ちることがないようにと保存されたそれは、今はもうどこかへ行ってしまった。あなたを置いていった、ユズルのように

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
セルウス	悔恨	0	①②③④⑤	
シャロン	憧憬	1	①②③④⑤	
フィーネ	執着	2	①②③④⑤	
リンカ	憧憬	1	①②③④⑤	
ｼｭﾈｰ、ﾌﾗﾝ、ﾉｸｽ	保護	1	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		加速する狂気		オート	なし	自身	バトルパートで発狂状態の未練がある際、攻撃判定の出目+1
ポジション		狂犬		オート	なし	自身	自身が受ける未練の発狂の効果を全て無視してよい。バトルパート中、このスキルを持つドールは「精神崩壊」しているものとして扱う(ただし、狂気点による振りなおしは行ってよい)
ポジション		業怒		ダメージ	効果参照	自身	自身が与えたダメージにのみ使用可。任意の未練に狂気点1点をコストとして追加。ダメージ+2
ポジション		衝動		オート	効果参照	自身	1ターンに1回自身が使用するマニューバの宣言時、通常コストの代わりに任意の未練に狂気点を1点追加することですることでコストとしてよい
ポジション		狂気の果て		ダメージ	0	自身	任意の狂気点1点を減少させる。もし同エリアに他の姉妹がいる場合、その姉妹は任意の未練に狂気点を1点追加する
ポジション		修羅		ジャッジ	効果参照	自身	コストとして任意の未練に狂気点+1。支援3
ポジション		奈落への引力		オート	なし	自身	バトルパートにぴてにおいて、現在位置から「奈落」方向への移動マニューバを自身を対象に宣言する際、そのマニューバのコスト-1(最低0)
メインクラス		空間歪曲		オート	なし	効果参照	あなたが「アクション」で3以上のコストを支払って攻撃判定に成功した際のみ使用可。攻撃対象と異なる、そのマニューバの射程内の対象を1体選んでその対象にも同じダメージを与える。その際「爆発」「連撃」「転倒」「全体攻撃」の効果は失われる。
メインクラス		真空斬り		オート	なし	自身	あなたは「切断」を持つ白兵攻撃マニューバの射程を「0~1」に変更して使用してよい
メインクラス		霞切り		オート	なし	自身	対象に発生させる切断判定の出目を-する効果がついた白兵攻撃マニューバを使用する際、その攻撃に「防御によって軽減されない」を加えてよい
メインクラス		串刺し		ラピッド	1	効果参照	舞台上の対象1体が「アクション」か「ラピッド」でマニューバを使用した際のみ使用可。本来の射程を無視してその対象へ「連撃」を持たない白兵攻撃マニューバ1つを「ラピッド」で使用してよい。
サブクラス		スタイル:オートクチュール		オート	なし	自身	【大鋏】か【シザーハンズ】を使用した際、攻撃判定の出目を+1してもよい。あなたの【たからもの】が【かわいい衣装】で未損傷なら、攻撃判定の出目+1ではなく+2。
サブクラス		突貫		ラピッド	2	自身	移動1。移動に成功したなら、移動後のエリアの対象1体に「射程0」の白兵攻撃マニューバ 1つを使用可
サブクラス		背徳の悦び		ラピッド	0	自身	使用済みの「ラピッド」「ジャッジ」「ダメージ」のマニューバを1つ再使用可能にする
サブクラス		数多の手管		オート	なし	自身	自身の「うで」「あし」を使用する際、コスト-1(最低0)
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	なし	自身	最大行動値+1
頭		センサー		ジャッジ	0	0～1	攻撃判定にのみ使用可。妨害1
頭		髪留め		オート	なし	なし	アクセサリー
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		荊の装飾(有刺鉄線)		ダメージ	0	自身	自身が与えた攻撃にのみ使用可。白兵・肉弾ダメージ+1
腕		大鋏		アクション	3	0	白兵攻撃2+切断(相手は切断判定修正-2)
腕		過剰火力(ジェットノズル)		ダメージ	効果参照	自身	自身が与えたダメージにのみ使用可。コストとして基本パーツ1個を損傷。白兵・肉弾のダメージ+1。1ターンに何度でも使用可。