キャラクター名	プレイヤー名
モナ（自称王）	

ポジション	アリス	**享年**	9
メインクラス	ゴシック	**暗示**	人形
サブクラス	ステーシー	**寵愛点**	26

初期配置	煉獄
最大行動値	10

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

記憶のカケラ	内容
2母の手	優しい手に抱きしめられる記憶。それがあなたの母だと、はっきり覚えている。顔も名前も思い出せないけれど、その抱擁は確かな記憶。記憶の中の母でなく、本当の母についか、抱きしめてほしい。
74ゲーム	寝ても覚めてもゲームをしていた。何のゲームだったのか、何のためのゲームだったかわからないけれど。画面を眺め続けていた記憶。部屋から出るのも、眠ることさえ惜しんでいた記憶はある。
白衣の影	
イスフェルト家	
人造の神	
ユーロン・イスフェルト	

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
サクレ	独占	3	①②③④⑤	
パルム	嫌悪	3	①②③④⑤	
ユーロン・イスフェルト	依存	0	①②③④⑤	
エノク	依存	0	①②③④⑤	
		0	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
胴		アクセサリー		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。
ポジション		王様（お姫様）		ダメージ	0	0〜1	自身がダメージを受けた際にのみ使用可。対象の他の姉妹1体の次の「アクション」のコスト-1する（最低0）。
メインクラス		王の宴（肉の宴）		アクション	1	自身	損傷した基本パーツ1つを修復する。
メインクラス		残虐な王（背徳の悦び）		ダメージ	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		王の使命（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。
サブクラス		死人の流儀		ジャッジ		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
頭		カンフー		オート		自身	1
頭		発勁		ラピッド	0	0	自身に対しては使用不可。移動1
胴		棺桶		ダメージ	2	自身	防御2。このパーツが戦闘終了時に破壊されていなければ、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もよい。
胴		あるびの		ジャッジ	1	0〜1	支援1
脚		よぶんなめ		ジャッジ	1	0〜1	支援2
腕		やぶれひまく		ダメージ	0	自身	防御2
胴		アーマースキン		ダメージ	0	自身	防御1