

キャラクター名

コール

プレイヤー名

|        |        |     |    |
|--------|--------|-----|----|
| ポジション  | ソロリティ  | 享年  |    |
| メインクラス | タナトス   | 暗示  | 罪人 |
| サブクラス  | ステーション | 寵愛点 | 9  |

|       |    |         |    |
|-------|----|---------|----|
| 初期配置  | 煉獄 | 記憶のカケラ  | 内容 |
| 最大行動値 | 11 | 基本41：神様 |    |
|       |    | 基本14：呪い |    |
|       |    | 母の手     |    |
|       |    | シスター    |    |
|       |    | 花壇      |    |
|       |    |         |    |
|       |    |         |    |

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

| 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 |
| レニィ   | 執着 | 3   | ①②③④⑤ |                   |
| ラバン   | 独占 | 3   | ①②③④⑤ |                   |
| ナデシコ  | 執着 | 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  |    | 啓蒙（内緒話） |    | オート   |     |     | あなたはバトルパート開始時と終了時、任意の姉妹1体(自信を除く)を自由に選び、互いに対話判定を行ってもよい。                                |
| メインクラス |    | 死神      |    | オート   |     |     | 白兵攻撃マニューバの攻撃判定において、出目+1してよい。  |
| メインクラス |    | 災禍      |    | ダメージ  | 2   | 自身  | 自身が与えた白兵攻撃のみに使用可。「全体攻撃」の効果を得る。これによって自身がダメージを受けることはない。                                 |
| サブクラス  |    | 失敗作     |    | オート   |     |     | 攻撃判定・切斷判定の出目は全て+1される。ただし、バトルパートでの毎ターン終了時および戦闘終了時、あなたは任意のパーツを1つ爆轟する。この爆轟はコストとしては掛からない。 |
| 頭      |    | カンフー    |    | オート   |     |     | 1   |
| 頭      |    | ボルトヘッド  |    | ジャッジ  | 1   | 自身  | 支援2   |
| 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      |    | 空飛ぶギロチン |    | アクション | 3   | 0□1 | 白兵攻撃1＋切斷＋転倒   |
| 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      |    | 棺桶      |    | ダメージ  | 2   | 自身  | 防衛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基本パーツ2つを選んで損傷前の状態に戻してよい。                          |
| 胴      |    | しんぞう    |    | オート   |     |     | 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   |     |     |   |
| 胴      |    | 十字架     |    | オート   |     |     |   |
|        |    |         |    | 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  |
|        |    |         |    | オート   |     |     |   |
| メインクラス |    | 殺劇      |    | オート   |     |     | バトルパートにおいて、同カウント内に他の姉妹が攻撃対象とした敵に攻撃判定する際、自身の攻撃判定出目+1、ダメージ+1してよい。                       |
| 腕      |    | スパイク    |    | ダメージ  | 1   | 自身  | 自身がダメージを与えた際のみ使用可。白兵・肉弾ダメージ+2   |
| 腕      |    | ガントレット  |    | オート   |     |     | 腕のみ、ダメージに対して常に「防衛1」。腕部にある白兵・肉弾攻撃マニューバのダメージ+1  |