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	6

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		心崩し		アクション	2	0~1	「発狂中の未練」を持たないドールのみ対象可。精神攻撃1。
ポジション		あご		アクション	2	0	肉弾攻撃 1
ポジション		ほね		アクション	3	自身	移動 1
サブクラス		庇う		ダメージ	0	0~1	対象が受けたダメージを代わりに受ける。何度でも可。
メインクラス		電子パルス		ジャッジ	1	0~1	自身に対しては使用不可。対象は判定のサイコロを振りなおす。
メインクラス		ナビゲーター		ジャッジ	1	0~1	支援1か妨害1。
メインクラス		死人の流儀		ジャッジ	効果参照	0~1	コストの代わりに基本パーツ1つ損傷、支援2か妨害2
サブクラス		心配性		ダメージ	0	自身	自身がダメージを受けた際のみ使用可。自身の使用済みジャッジを1つ再使用可にする。
サブクラス		脊髄反射		オート			カウント終了時、使用済みの「自身がダメージを受けた際のみ」使用可能な「ダメージ」マニューバを全て再使用可にしてよい
脚		はらわた		オート			
脚		はらわた		オート			