キャラクター名

プレイヤー名

ポジション	コート	**享年**	
メインクラス	ステーシー	**暗示**	人形
サブクラス	レクイエム	**寵愛点**	48

初期配置	花園
最大行動値	17

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

記憶のカケラ	内容
青い空	
父の腕	
破棄	
戦火	
手術台	
花壇	

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
ヘラ	対抗	2	①②③④⑤	
シャロ	執着	2	①②③④⑤	
アリア	保護	1	①②③④⑤	
はる	友情	2	①②③④⑤	
ゆき	独占	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
頭		のうみそ		オート	なし	自身	最大行動値＋2
頭		めだま		オート	なし	自身	最大行動値＋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	マニューバのコスト-1
胴		はらわた		オート	なし	なし	なし
胴		はらわた（2個目）		オート	なし	なし	なし
脚		ほね		アクション	3	自身	移動1
脚		ほね（2個目）		アクション	3	0	移動1
脚		あし		ジャッジ	1	0	妨害1
ポジション		作戦		オート	なし	効果参照	バトルパート開始時、あなたは敵配置を見てから、味方ドール1体の配置を「奈落」以外の望むエリアに変更してもよい。
メインクラス		死人の流儀		ジャッジ	効果参照	0～1	任意の基本パーツを1つ損傷する。支援2か妨害2。
メインクラス		失敗作		オート	なし	自身	攻撃判定・切断判定の出目は全て+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つ損傷する。この損傷はコストとしては扱わない。
サブクラス		集中		オート	なし	自身	以後、ターン終了まであなたの攻撃判定の出目+1
頭		たからもの		オート			アクセサリー
頭		カンフー		オート	なし	自身	最大行動値+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基本パーツ2つを選んで損傷前の状態に戻してよい。
腕		ランチャー		アクション	4	1～2	砲撃攻撃4+爆発
胴		しんぞう		オート	なし	自身	最大行動値+1
頭		アドレナリン		オート	なし	自身	最大行動値+1
脚		エナジーチューブ		オート	なし	自身	最大行動値+2。装備直所にダメージを受けた際、あなたは任意の基本パーツ1つを追加で損傷しなくてはならない
胴		たからもの		オート			かわいい衣装
腕		サイコブラスター		ラピッド	効果参照	0～2	コストの代わりにあなたは現在行動値を1減らしたうえで、任意の未練に狂気点1点を加える。射撃攻撃4
頭		けもみみ		オート	なし	自身	最大行動値+1
頭		よぶんなあたま		オート	なし	自身	最大行動値+2