キャラクター名

DS!Nightmare

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**	
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	9

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

記憶のカケラ	内容
76：勉強	
39：感謝	

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
cross	友情	3	①②③④⑤	
Error	信頼	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		作戦		オート	なし		バトルパート開始時、味方ドール1体の配置を「奈落」以外に変えて良い
メインクラス		庇う		ダメージ			対象の受けたダメージを肩代わりする。1ターンに何回でも使用可能
メインクラス		蠢く肉片		ジャッジ	0	0～2	ダメージを受けいる場合使用可能。妨害3
サブクラス		死人の流儀		オート	参照	0～1	コストの代わりに任意の基本パーツを一つ損傷。支援2か妨害2
腕		スコップ		オート	2	0	白兵攻撃1＋切断(相手は切断攻撃＋2)相手は防御によって軽減されない
胴		棺桶		ダメージ	2	自信	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、自身の任意のパーツ2つを修復できる
胴		つぎはき		オート	なし	自身	バトルパート終了時、このパーツと損傷した基本パーツを一つ修復してもよい
頭		ほとけかずら		ジャッジ	0	0	支援1か妨害1
腕		破れ被膜		オート	0	0	防御2
胴		5：てかがみ		オート			たからもの