

キャラクター名

百々目鬼

プレイヤー名

ポジション		享年	
メインクラス		暗示	
サブクラス		寵愛点	0

初期配置	煉獄
最大行動値	13

記憶のカケラ	内容

能力値	クラス	修正	合計
武装	0	0	0
変異	0	0	0
改造	0	0	0

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
頭		のうみそ		オート			最大行動値+2
頭		めだま		オート			最大行動値+1
頭		よぶんなあたま		オート			最大行動値+2
頭		アドレナリン		オート			最大行動値+1
頭		カンフー		オート			最大行動値+1
頭		悪食		オート	なし	効果参照	自身の攻撃によって対象に発生させた切断判定は出目が-2される
頭		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」マニューバを1つ再使用可能にする
頭		よぶんなめ		ジャッジ	1	0-1	支援2
頭		知覚混乱		ジャッジ	2	1-2	妨害2。1ターンに何度でも使用可。1回の判定には1度のみ
腕		うで		ジャッジ	1	0	支援1
腕		アームバイス		ジャッジ	1	0	支援2か妨害2
腕		単分子繊維		アクション	2	0-1	白兵攻撃1+切断+連撃1
腕		死神		オート	なし	自身	白兵攻撃マニューバの攻撃判定において出目+1してもよい
腕		怪力		オート	なし	自身	肉弾・白兵攻撃におけるダメージ+1
腕		災禍		ダメージ	2	自身	自身が与えた白兵攻撃にのみ使用可。「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
腕		見えざる触手		ジャッジ	効果参照	0-1	コストの代わりに任意のパーツを2つ損傷。判定の結果は判定値に関係なく「判定値6（いかなる修正も受けない）」として処理する
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		しんぞう		オート			最大行動値+1
胴		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
胴		肉の盾		ダメージ	0	0-1	ダメージに付随する効果全て（切断や連撃、全体攻撃など）を打ち消す
胴		ほとけかずら		ジャッジ	0	0	支援1か妨害1
胴		やぶれひまく		ダメージ	0	自身	防御2
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
脚		遠隔自壊操作		アクション	4	効果参照	舞台上にいるドール全てを対象とする。各ドールは自身が所有する損傷していない「改造」の強化パーツ数に等しい数のパーツを選び、損傷させる。