

キャラクター名  
BB

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	11

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
				オート			
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		超知覚領域		オート	なし	自身	全ての攻撃判定に+1。「妨害」「移動」「転倒」を無効化してもよい。
頭		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。
頭		強制再起動		アクション	効果参照	効果参照	戦闘中に発生している、発動時効果が1回を数回、または、暴走状態に陥ったドールを「強制再起動」させ、暴走状態から回復させる。
頭		念動接続		オート	なし	0~2	各ターンにおいてカウント0となった際、自身を含む射程内の手駒全体の中で合計4つの損傷中のパーツを修復してもよい。
頭		精密切断（悪食）		オート	なし	自身	自身の攻撃によって発生させた切断判定は出目-2される
頭		死体のダンス		アクション	2	0~2	自身には使用不可。ターン終了時まで、対象への攻撃判定の出目は全て-1
頭		ベクトル偏向膜		オート	なし	自身	自身が受けた「爆発」を無効化してもよい。あなたが攻撃判定で大失敗した際、手駒に与えるダメージは2倍になる。
頭		黒いフルフェイス（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、ターン終了時・戦闘終了時にパーツ損傷
				オート			
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
腕		縫合用アーム		オート	なし	0~1	あなたが使用した攻撃マニューバにより、攻撃対象が最低1回以上を全壊させた場合、この効果を使用しない。射程内のドールが1回以上ダメージを受けると、対象は損傷したパーツを2回修復させる。
腕		修復デバイス		アクション	2	0~1	あなたは対象の損傷中のパーツ1つを選び、それを修復する。
腕		レーザービーム		アクション	3	0~3	射撃攻撃1+切断
腕		エナジーチューブ		オート	なし	自身	最大行動値+2。装備箇所がダメージを受けた際、あなたは任意の基本パーツ1つを通過で損傷しなくてはならない
				オート			
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	なし	なし	なし
胴		はらわた		オート	なし	なし	なし
胴		はらわた		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		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			