

キャラクター名

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	14

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			2
頭		めだま		オート			1
頭		あご		アクション	2	0	肉弾攻撃 1
頭		カンフー		オート			行動値 1
頭		脳幹刺激端末		オート			行動値 1
頭		思考加速装置		オート			行動値 2
頭		超知覚領域		オート		自身	1ターンでこのパーツを所有する手数は1体以下でなければならない。すべての攻撃判定+1、【妨害】【転倒】【移動】を無効化してよい
頭		強制再起動		アクション			距離が1マス以内の完全無敵状態のドール1体を選び、そこから逃げる。逃がれたドールの距離が短縮され、逃がしたものの代わりに【強制】として、同じ距離に距離する。
頭		痕抉り		アクション	3	0~1	精神攻撃として判定を行う。対象が獲得している「記憶のカケラ」と同じ数だけ、対象は自身のパーツを選び損傷する
頭		狂気の造型		オート			ターン終了時、このパーツが損傷していなければ舞台上の全ドールは任意の未練に狂気点1点を加える
				オート			
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
腕		死人指揮		ジャッジ	0	0~1	支援 2。自分には使用不可
腕		狂気の舞踏		オート			バグアウトのみ使用可。戦闘におけるターン開始前に効果が発動する。最大行動値+(ドール全員の発狂状態にある未練の数)。この効果は重複しない
腕		ナイトメア・スマッシュ		アクション	3	0	白兵 3+連撃 2
				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			
胴		はらわた		オート			
胴		心臓		オート			行動値 1
胴		悪夢の化身		オート	なし	自身	精神攻撃目出+ 1
胴		悪意の芽		アクション	2	0~1	対象ドール1体の未練内容ひとつを【嫌悪】に変更。この変更は戦闘終了後、元に戻る
				オート			
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