

キャラクター名

ユラ

プレイヤー名

ポジション		享年	18
メインクラス		暗示	罪人
サブクラス		寵愛点	0

初期配置	煉獄	記憶のカケラ		内容	
最大行動値	10				
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	
		3	①②③④⑤	
		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		超視覚領域		オート	なし	自身	あなたは全ての攻撃判定に+1の修正を得る。また、「妨害」「転倒」「移動」を無効にしてよい。
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」の強化パーツを選び、損傷させる。
腕		強制再起動		アクション	効果参照	効果参照	対象のドールに対して、完全無効化のドール1体を選び、舞台から送る。あなたは、暴走ドールを強制再起動させることができない。強制再起動したドールは、暴走ドールとして扱われる。暴走ドールは、暴走ドールとして扱われる。暴走ドールは、暴走ドールとして扱われる。
腕		具現する悪意		アクション	4	効果参照	このマニューバは、暴走ドールに対してのみ有効である。暴走ドールは、暴走ドールとして扱われる。暴走ドールは、暴走ドールとして扱われる。暴走ドールは、暴走ドールとして扱われる。
腕		空間圧縮		オート	なし	自身	あなたは「爆発」を無効化してよい。砲撃攻撃マニューバの攻撃判定で出目+1してよい。
頭		ESP共鳴振動		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クラス「サイケデリック」のスキル数に等しい数のパーツを選び、損傷させる。
胴		対策装備		オート	なし	自身	自身と他の手駒による「全体攻撃」でダメージを受けない。
腕		亡者の目覚め		アクション	3	0~1	増援(ゾンビ×サイコロの出目分)。
腕		絶対歪曲		アクション	6	0~2	このマニューバは、暴走ドールに対してのみ有効である。暴走ドールは、暴走ドールとして扱われる。暴走ドールは、暴走ドールとして扱われる。暴走ドールは、暴走ドールとして扱われる。
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。ただし1回の判定に対しては一度しか使用できない。
腕		無差別攻撃		アクション	3	0	同エリアにいる自身以外の全存在に1点のダメージ(命中箇所は受けた者の任意、防衛不可)を与える。
胴		フローター		オート	なし	自身	自身を対象とする全ての肉弾、白兵攻撃の判定値-1(全体攻撃では、自身に対する判定値のみ-1)
脚		ゾンビボム		ダメージ	0	0	このパーツが損傷した際のみ使用可。判定値8(ジャッジタイミング発生)の「砲撃攻撃2+爆発+全体攻撃」を与える。
頭		リミッター		オート	なし	自身	このパーツがバトルパート中に損傷した際、宣言することで最大行動値に+2してもよい。バトルパート終了までの効果は続き、効果中はこのパーツを修復できない。
胴		一族の血統(どろどろ)		ダメージ	1	0~1	自身がダメージを受けた際、そのダメージを与えた対象にのみ使用可。肉弾攻撃2。
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	同ターンの次カウントで使うマニューバ1つコスト-1(最低0)する。
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。