キャラクター名

白鳥（仮）

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

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

記憶のカケラ	内容

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		狂ったのうみそ		オート	なし	自身	最大行動値+2
頭		ギョロギョロとしためだま		オート	なし	自身	最大行動値+1
頭		修復機関		ラピッド	0	自身	損傷したパーツ（強化も可）を1つ修復する。
頭		手術悩		オート	なし	自身	白兵攻撃の出目+1
頭		痕抉り		アクション	3	0〜1	精神攻撃として判定する。成功した場合、対象は自身の「記憶のカケラ」の数、パーツを損傷する。
				オート			
腕		歪んだかた		アクション	4	自身	移動1
腕		長尺メス		オート	なし	自身	肉弾攻撃の射程+1
腕		改造された腕		オート	なし	自身	自身の白兵攻撃のダメージ+1。
腕		しょくしゅ		ラピッド	1	0〜1	移動妨害1
腕		メス		アクション	2	0~1	白兵攻撃2
				オート			
胴		残されたはらわた		オート	なし	なし	なし
胴		溢れる欲望		オート	なし	なし	最大行動値+2
胴		痛み感じぬ身体		オート	なし	自身	損傷した場合でも、『アクション』『ラピッド』のパーツはそのターン内使用可能。
胴		華麗なるメス捌き		オート	なし	自身	白兵攻撃+1
胴		押し付ける狂気		オート	なし	参照	ターン終了時、このパーツが損傷していない場合、舞台上の全ドールの狂気点+1
				オート			
脚		蠢く触手		ジャッジ	0	0〜2	全損している部位があり、判定値5以上の時に使用可能。妨害3。
脚		代えの効く肉		ダメージ	0	0〜1	このカウント中、ダメージに付随する効果を全て打ち消す。
脚		見えざる触手		ジャッジ	参照	0〜1	自身のパーツを2つ損傷する。判定地を6にし、ジャッジタイミングを終了する。
脚		手術道具		ラピッド	1	自身	損傷中の「白兵攻撃」を持つパーツを１つ修復する。
脚		顕現する悪意		オート	0	参照	この手駒の登場時に発動する。登場後、5カウント後にこのパーツが損傷していない場合、舞台上の全ドールはパーツを2つ損傷する。
				オート			