キャラクター名

スサノオ

プレイヤー名

ポジション	アリス	**享年**	
メインクラス	ステーシー	**暗示**	
サブクラス	ステーシー	**寵愛点**	0

初期配置	煉獄
最大行動値	14

能力値	クラス	修正	合計
武装	2	1	3
変異	2	0	2
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		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		討チ狂ウ鬼神ノ殲撃（無限解体）		ダメージ	0	自身	自身がダメージを与えた際のみ使用可。次カウントまで、所持するマニューバは全て、同対象に使う限りタイミングが「ダメージ」となる
頭		武神（超知覚領域）		オート	0	自身	あなたのすべての攻撃判定+1、また「妨害」「転倒」「移動」を無効にしてよい。
頭		アドレナリン		オート	0	自身	最大行動値＋1
頭		鬼神の咆哮（精神汚染）		アクション	3	0-1	精神攻撃1
頭		暴食		ラピッド	0	自身	損傷した強化パーツを修復する。
頭		破壊の悦び（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」のマニューバを1つ再使用可能にする。
頭		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
頭		狂神		ジャッジ	効果参照	自身	コストとして任意の基本パーツを1つ損傷する。攻撃判定、切断判定においてサイコロを振りなおしてよい。
頭		狂王ノ咆哮大蛇滅殺（痕抉り）		アクション	3	0-1	精神攻撃として判定を行う。成功した場合対象のドールは所持している記憶のカケラの数だけパーツを損傷する。
頭		恐怖の元凶（狂気の波長）		アクション	4	効果参照	宣言したカウントを1として5カウント目の終了時にこのパーツが損傷していなければ発動。舞台上のすべてのドールは発狂していない未練を一つ選び狂気点を1つ加える。
頭		肆式・狩リ絶ツ襲牙（スパイク）		ダメージ	1	自身	自身がダメージを与えた際のみ使用可能。白兵・肉弾攻撃ダメージ+2
				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		衝撃波（大型拳銃）		アクション	2	0-1	射撃攻撃1
腕		発頸		ラピッド	0	0	自身に対しては使用不可。移動1
腕		掌底（パイルバンカー）		アクション	2	0	白兵攻撃2、この攻撃に対して防御は全て無効、攻撃が命中した際対象を移動１してよい。
腕		怪力		オート	0	自身	肉弾・白兵攻撃のダメージ+1
腕		蠢く肉片		ジャッジ	0	0-2	損傷パーツがある際に使用可能。妨害3
腕		鬼神の武芸（長い腕）		オート	0	自身	肉弾・白兵攻撃の射程+1
腕		弐式・灼キ噴ク楼焔（釘バット）		アクション	2	0	白兵攻撃1+爆発
腕		陸式・圧シ焼ク惨禍（ドリル）		アクション	3	0	白兵攻撃2、この攻撃に対して「防御」はすべて無効
腕		漆式・衝キ刺ス絶拳（にくむち）		アクション	3	0-1	肉弾攻撃2+連撃1