キャラクター名

トト

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	12

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		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
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	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			
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
腕		遠隔自壊操作		アクション	4	効果参照	シナリオで一体以下ではなくてはいけない。戦台上にいるドールすべてを対象とする。各ドールは自身が所有する損傷していない「改造」の強化パーツ群に等しい数のパーツを選び装備させる。
頭		アドレナリン		オート	なし	自身	行動値1
胴		エナジーチューブ		オート	なし	自身	行動値2。装備個所にダメージを受けた際、任意の基本パーツを1つ損傷
腕		ジャンクパーツ		オート	なし	自身	このパーツが破壊され次戦闘終了したならこのパーツが装備された箇所の基本パーツは全て損傷前の状態に戻る