キャラクター名

フェラト

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	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		のうみそ		オート			2
頭		めだま		オート			1
頭		すすりじた		アクション	2	0	肉弾攻撃1(+1)(+1)。この攻撃で敵のパーツを損傷させた際、あなたのはらわたが損傷しているなら1つだけ損傷前の状態に戻してよい。
頭		異形存在		オート	なし	自身	バトルパートにおいて攻撃を受けた際、敵が大成功でなければ、命中箇所を任意にきめてよい(ただし、全てのパーツが損傷した箇所は不可)
頭		凶化器官		オート	なし	自身	あなたが持つ、あらゆる攻撃マニューバが与えるダメージを、使用宣言時に1上昇させてもよい。ただし、その際に切断・爆発・転倒・連撃・全体攻撃の効果は失われる。
頭		懐かしい声(トラウマスイッチ)		オート	なし	効果参照	このパーツが損傷した際、損傷させた者は狂気点1点をえる。
腕		はらわた		オート			
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(+1)(+1)のダメージ(命中箇所は受けた者の任意、防御不可)を与える
腕		伸縮自在(長い腕)		オート	なし	自身	肉弾・白兵攻撃マニューバの射程＋1
腕		怪力		オート	なし	自身	肉弾・白兵攻撃＋1
胴		はらわた		オート			
胴		平気		オート	なし	自身	バトルパートにおいて、パーツを損傷しても、ターン終了までそのマニューバは使用できる。
胴		精神汚染		アクション	3	0~1	精神汚染1
胴		姉妹への執着(失敗作)		オート	なし	自身	攻撃判定・切断判定の出目は全て+1される。ただし、バトルパートでの毎ターン終了時および戦闘終了時、あなたは任意のパーツを一つ損傷する。この損傷はコストとしては扱わない。
胴		肉の拘束		オート	なし	0	バトルパートで同エリアにいる手駒は全て転倒・移動効果を無効化してもよい
脚		はらわた		オート			
脚		ほね		アクション	3	自身	移動 1
脚		増える贄（育児嚢）		アクション	3	0~1	増援(スウォーム×3)
脚		狂気の造形		オート	なし	効果参照	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。
脚		一体化(不動)		オート	なし	自身	バトルパートにおいて、転倒・移動を無効化してもよい。
脚		無邪気な狂気(よぶんなあたま)		オート	なし	自身	2