

キャラクター名
悪夢の化身

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	9

記憶のカケラ	内容

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
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		醒めない悪夢		オート	なし	自身	自身と同じカウントのドールがいた場合、ド-そのカウント中ドールは「せぼね」の宣言ができず、ドールのアクションマニューバのコストを+1する。
頭		ねじれた悪夢		オート	なし	自身	自身の宣言する全てのアクションマニューバのコストを-1する。自身の与えるダメージ+1。
頭		超知覚領域		オート	なし	自身	自身のすべての判定出目+1。「転倒」「移動」「妨害」を無効にしてよい。
頭		揺らぎ		オート	なし	自身	パーツが損傷してもこのパーツを含む全ての損傷したパーツをパーツしてよい。
頭		失敗作		オート	なし	自身	切断、攻撃判定の出目+1。ターン終了時にパーツを1つ損傷する。
頭		よぶんなめ		ジャッジ	1	0~1	支援2
頭		溢れ出る憎悪		オート	4	参照	自身以外の舞台上のすべての手駒の行動値を2上昇させる。
頭		のうみそ		オート			最大行動値18
頭		あご		アクション	2	0	肉弾攻撃1
				オート			
腕		こぶし		アクション	2	0	肉弾攻撃1
腕		かた		アクション	4	自身	移動1
腕		湧き出る悲しみ		オート	なし	自身	自身の部位が2か所全損した場合に宣言可能。自身への攻撃判定で大成功した場合、その攻撃は失敗として扱う。
腕		償い		オート	なし	自身	自身の部位が2か所全損した場合、全損していない部位を全て修復する。
腕		アンデッドガン		アクション	3	1~2	射撃攻撃1+爆発+全体攻撃
腕		ながいうで		オート	なし	自身	自身の白兵、肉弾攻撃の射程+1
				オート			
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			
胴		幻影存在		オート	なし	自身	「切断」「爆発」が付与されていない攻撃のダメージを半分(小数点切り上げ)にする。
胴		よぶんな腕		オート	0	自身	自身のアクションマニューバを1つラピットで使用してよい。
胴		ジョギリ		アクション	3	0	白鯨攻撃4、出目+1。
胴		大鋏		アクション	3	0~1	白兵攻撃2+切断(修正値-2)
胴		夢の終わり		オート	0	参照	胴 身練0 オート :0 ; 身練 カウント15、カウント8に宣言可能。コストとして自身の現在の行動値を減らす。最終上のドールは全ての部位から1パーツ損傷する。
胴		サイボーグ		ダメージ	0	自身	防御2
				オート			