

キャラクター名
ヤーウェ(エネミー)

プレイヤー名

ポジション	ジャンク	享年	
メインクラス	サイケデリック	暗示	
サブクラス	サイケデリック	寵愛点	0

初期配置	煉獄
最大行動値	11

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	2	1	3

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
		空間挟り		アクション	2	0~2	対象はパーツを1つ選ぶ。そのパーツは損傷する。
		痕挟り		アクション	3	0~1	精神攻撃として、攻撃判定を行う。成功したなら、対象が獲得している「記憶のカケラ」と同じ数だけ、対象は自分のパーツを選び、損傷する。
		遠隔自壊操作		アクション	4	効果参照	ランダムでこのパーツを所有する敵が倒れていない限り、最も近いドール全てを対象とする。ドールは自身に所有する数値の低い「改造」の強化パーツ優先で倒れる。倒れる敵の所持している「記憶のカケラ」は破壊される。倒れるドールの数だけ、敵が倒れる。このマニューバは倒れるドールの数だけ倒れる。
		絶対歪曲		アクション	6	0~2	敵の所持している「記憶のカケラ」を破壊する。破壊された「記憶のカケラ」は破壊される。倒れるドールの数だけ、敵が倒れる。このマニューバは倒れるドールの数だけ倒れる。
		不動		オート	なし	自身	「転倒」「移動」を無効化。
		悪意の芽		アクション	2	0~1	対象ドール1体の任意の未練内容1つを「嫌悪」に変更する。この内容変更は戦闘終了時に元に戻る。
		知覚混乱		ジャッジ	2	1~2	妨害2。1ターンに何度でも使用可。
		ESP障壁		ダメージ	2	0~1	防御1。1ターンに何度でも使用可。
		悪夢の化身		オート	なし	自身	精神攻撃において攻撃判定の出目+1。
		死人指揮		ジャッジ	0	0~1	支援2、自身に対しては使用不可。
		精神汚染		アクション	3	0~1	精神攻撃1
		覚醒領域(よぶんなあたま)		オート	なし	自身	最大行動値+2
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			
胴		スチールボーン		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