キャラクター名

プレイヤー名

ポジション	コート	**享年**	
メインクラス	ゴシック	**暗示**	
サブクラス	バロック	**寵愛点**	0

初期配置	煉獄
最大行動値	9

能力値	クラス	修正	合計
武装	0	0	0
変異	3	0	3
改造	1	1	2

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
ポジション		目星		オート	無し	自身	行動判定において、サイコロの数+1個してもよい。このサイコロはパーツや記憶のカケラによってサイコロを追加できる数に含む。
ポジション		合理主義		オート	無し	自身	あなたが判定に「大失敗」するたび、あなたは狂気判定を行う。
メインクラス		肉の宴		アクション	1	自身	損傷した基本パーツ1つを修復する。
メインクラス		混色の氾濫		ラピッド	0	自身	自身の強化パーツを1つ修復する。この効果は、1ターンに[習得しているゴシック以外のクラススキルの数]回まで使用可能。
サブクラス		再生		ダメージ	1	自身	防御1、1ターンに何度使ってもよい。同じダメージに対して複数回の使用は不可。
サブクラス		結晶化		ダメージ	1	自身	受けたダメージに付随した「切断」「爆発」「移動」は全て無効化される。このマニューバは1ターンに何度でも使用してよい。
サブクラス		恐怖の存在		オート	無し	0-1	射程内の対象を対象とした攻撃マニューバの 対象を本来の射程を無視して自身に変更する。この効果は舞台上に他の「恐怖の存在」を持つ ドールがいる場合無効。
サブクラス		複製器官		オート	無し	自身	シナリオ開始時、あなたは任意の箇所に【異形細胞】を合計[習得しているバロックのスキル数]個作る。このパーツは変異タイプの強化パーツとして扱い、シナリオ終了時にすべて失われる。
頭		ジェットノズル		ダメージ	効果参照	自身	自身がダメージを与えた際のみ使用可。コストとして、あなたは任意の基本パーツを1つ損傷する。白兵・肉弾ダメージ+1（重複不可）。1ターンに何度でも使用してよい。
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		やぶれひまく		ダメージ	0	自身	防御2。
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		どろどろ		ダメージ	1	0-1	自身がダメージを受けた際、そのダメージを与えた対象にのみ使用可。肉弾攻撃2。
胴		うろこ		ダメージ	1	自身	防御2。
胴		ライオットシールド		ダメージ	1	自身	防御3。このパーツが破損していない場合、最大行動値-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