キャラクター名

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	16

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		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。
頭		狂気の歌		アクション	3	0	精神攻撃1+全体
頭		アドレナリン		オート			最大行動値+1
頭		リフレックス		オート			最大行動値+1
頭		カンフー		オート			最大行動値+1
頭		のうみそ		オート			2
頭		めだま		オート			1
頭		大きな種子		オート			最大行動値+2
頭		あご		アクション	2	0	肉弾攻撃 1
				オート			
腕		にくへび		アクション	3	0	肉弾攻撃2+連撃2、１回振り直し可
腕		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
腕		長い腕		オート			白兵・肉弾攻撃の射程を+1してよい
腕		伸縮触手		ジャッジ	0	0	支援1か妨害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
腕		増腕		オート	なし	自身	肉弾・白兵マニューバの射程を+1してもよい。
				オート			
		飛び出る肉片		アクション	3	0〜3	肉弾攻撃1+切断
胴		人形遣い		アクション	2	0〜2	他の手駒にのみ使用可。対象はこのカウントに任意のアクションマニューバ1つをコスト0で使用してよい。
胴		だるま		オート			「腕」か「脚」にダメージを受けた際、ダメージを任意の箇所に振り分けてよい
胴		狂鬼		オート			肉弾攻撃判定の出目+1
胴		しんぞう		オート			最大行動値+1
胴		はらわた		オート			
胴		はらわた		オート			
胴		分裂機構		オート			「切断」を常に無効化してよい。
胴		やぶれひまく		ダメージ			防御2