

キャラクター名
レイジ

プレイヤー名

ポジション		享年	12
メインクラス	ロマネスク	暗示	
サブクラス	タナトス	寵愛点	0

初期配置	煉獄
最大行動値	12

記憶のカケラ	内容

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

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		狂気の舞踏		オート	なし	自身	各ターン開始時、「全てのドールが所持する、発狂中の未練の数」だけ最大行動値が上昇する。
腕		死の舞踏		ジャッジ	0	自身	判定を一回振り直す
脚		円舞曲		ラピッド	1	自身	ターン終了まで、自分を対象とする全ての攻撃判定の出目-1
腕		断罪		ジャッジ	0	自身	自身の白兵攻撃判定の出目を「6」にする
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
頭		リフレックス		オート	なし	自身	1
頭		アドレナリン		オート	なし	自身	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
腕		ジョギリ		アクション	3	0	白兵攻撃4 判定出目+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			
頭		死神		オート			白兵攻撃判定の出目+1
胴		しんぞう		オート	なし	自身	1
胴		対策装備		オート	なし	自身	自身と他の手駒による「全体攻撃」でダメージを受けない。
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