

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	13

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		支配者ののうみそ		オート	-	-	最大行動値+2
頭		神様のめだま		オート	-	-	最大行動値+1
頭		だいすきなきみたちへ		アクション	4	効果参照	舞台上にいるドール全てを対象とする。各ドールは自身が所有する損傷していない「改造」の強化パーツ数に等しいパーツを選び、損傷させる。妨害2。1ターンに何度でも使用可。ただし一回の判定に対しては一度しか使用出来ない。
頭		支配者の領域		ジャッジ	2	1-2	支援2。自身には使用不可
頭		死人指揮		ジャッジ	0	0-1	最大行動値+2
頭		覚醒領域		オート	-	-	最大行動値+1
頭		脳幹刺激端末		オート	-	-	
腕		操るうで		ジャッジ	1	0	支援1
腕		綺麗なかた		アクション	4	自身	移動1
腕		強制再起動		アクション	効果参照	効果参照	強制再起動は完全強制起動かつ1体だけ。異動は、異動は1体の強制起動(強制起動不可)。強制的に1体の強制起動として、おかしな行動を起こさせる。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。
腕		強制稼働		アクション	2	0-2	
胴		狂気の造形		オート	-	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。
胴		精神バリア		ダメージ	1	自身	防御1+切断無効
胴		しんぞう		オート	-	-	最大行動値+1
胴		はらわた		オート	-	-	-
胴		狂える肢体		オート	-	-	このパーツが損傷した際、損傷させた者は狂気点1点を得る
脚		踊る肢体		オート	-	-	自身を対象とする肉弾・白兵攻撃判定値-1(全体攻撃は自身に対してのみ-1)
脚		ユーヤのほね		アクション	3	自身	移動1
脚		ユーゴのほね		アクション	3	自身	移動1