キャラクター名

ジレイ

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	11

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		のうみそ		オート			2
頭		めだま		オート			1
頭		カンフー		オート			1
頭		異端抹殺指令（遠隔自壊操作）		アクション	4	効果	シナリオでこのパーツを所有する手駒は1体以下でなくてはならない。戦台上にいるドールすべてを対象とする。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数のパーツを選び、破壊できる
頭		あご		アクション	2	0	肉弾攻撃 1
頭		ターゲット（銃神）		オート	無し	自身	射撃攻撃マニューバの攻撃判定時、出目+1
頭		集中		ラピッド	2	自身	以後、ターン終了まであなたの攻撃判定+1
頭		薬剤活性（ボルトヘッド）		ジャッジ	1	自身	支援2
頭		屈強な信心（守護本能）		オート	なし	効果	戦闘開始時、自身を除く特定のサヴァントかカラード体を主として選ぶ。（戦闘中の変更不可）。戦闘中、自身と主対象がエリアにいるなら、主対象としたマニューバの目当てがこれに対象を自身に変更する。
				オート			
腕		穿ち釘（処刑槍）		アクション	3	0～2	射撃2。バンシーにダメージを与えた際、バンシーは破壊され、増援（スケアクロウ×1）が発動
腕		狂信者の断罪（亡者の狂乱）		オート	なし	自身	サヴァントのみ所有可。自身はあらゆる判定において、パーツが全て損傷した箇所一つにつき修正+1
腕		うで		ジャッジ	1	0	支援 1
腕		EMP妨害		ジャッジ	2	1～2	妨害2。1ターンに何度でも使用可。しかし、1回の判定に対しては一度しか使用不可
腕		かた		アクション	4	自身	移動 1
				オート			
胴		心臓		オート			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		頑丈な鎧（サイボーグ）		ダメージ	0	自身	防御2
胴		はらわた		オート			
胴		はらわた		オート			
				オート			
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