

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	15

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		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		カンフー		オート			1
頭		三面		オート			2 (よぶんなあたま)
頭		カラテ		オート			2
頭		怪力		オート			白兵、肉弾ダメージ+1
頭		挑戦者求む		アクション	1		舞台上のドール体を対象とし、自身への未練を取得させる。未練の種類は「復讐」とし、狂気点は3点の状態でなる。この未練はバトル終了時に失われる。
頭		マーシャルアーツ		オート			肉弾攻撃目出+1
頭		よぶんなめ		ジャッジ	1	0-1	支援 2
頭		狂気の波調		アクション	4	効果	5カウント目終了時、全てのドールは狂気点1点を加える
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		よぶんなうで		ラピッド	0	自身	自身のアクションマニューバを「ラピッド」で行って良い
腕		死の手		ラピッド	0	自身	攻撃マニューバを「ラピッド」で行って良い
腕		無刀取り		ジャッジ	1	0-1	自身に対する白兵攻撃の判定に対してのみ使用可能。妨害2。1ターンに何度使用してもよい。
腕		サブミッション		アクション	3	0	肉弾攻撃1+切断 (切断判定に□2)。
腕		ビンタ		アクション	2	0	精神攻撃1。対象が自身に対する未発狂の未練を持つ場合、この攻撃での狂気点増加は自動的に自身への未練に追加される。
腕		ふいにっしゅほーど		アクション	4	0	肉弾攻撃6+爆発。このマニューバは現在のカウントが5以下にならないと使用できない。
腕		チョップ		アクション	2	0	肉弾攻撃1+切断。
胴		最終奥義		オート			BPIに一度だけ、自分が肉弾攻撃マニューバを宣言する際に「自分以外は「ラピッド」「ジャッジ」の効果を使用できない
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			
胴		しんぞう		オート			1
胴		マウントポジション		アクション	3	0	肉弾攻撃1+連撃1。命中したらターン終了まで、対象は移動マニューバを自身に使用する際、行動値を2点追加で減らす