キャラクター名

カロ

プレイヤー名

ポジション	オートマトン	**享年**	
メインクラス	バロック	**暗示**	
サブクラス	レクイエム	**寵愛点**	0

初期配置	花園
最大行動値	14

能力値	**クラス**	**修正**	**合計**
武装	2	1	3
変異	2	0	2
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
ポジション		無茶		オート	効果	自身	任意の基本ﾊﾟｰﾂの破壊をコストとして、行動・攻撃・切断判定を振りなおしてよい
メインクラス		子守唄		オート	なし	自身	ﾊﾞﾄﾙﾊﾟｰﾄ時、射撃攻撃の出目－１、コスト－１
メインクラス		銃神		オート	なし	自身	射撃攻撃マニューバの攻撃判定に置いて、出目＋１してもよい
サブクラス		極曲		オート	なし	自身	変異３パーツを強化値とは無関係に取得
頭		よぶんなあたま		オート	なし	自身	最大行動値+2
頭		のうみそ		オート			2
頭		けもみみ		オート	なし	自身	最大行動値+1　行為判定大失敗時破壊されない
頭		カンフー		オート	なし	自身	最大行動値+1
頭		めだま		オート			1
頭		あご		アクション	2	0	肉弾攻撃１
腕		対戦車ライフル		アクション	4	1-2	射撃攻撃５
腕		ショットガン		アクション	2	0-1	射撃１+爆発　出目+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
胴		しんぞう		オート	なし	自身	最大行動値+1
胴		せぼね		アクション	1	自身	次カウントで使うアクション１つのコスト-1
胴		はらわた		オート			
胴		はらわた		オート			
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
		たからもの		オート			