キャラクター名

マイン・フェルト

プレイヤー名

ポジション	オートマトン	**享年**	10
メインクラス	ゴシック	**暗示**	希望
サブクラス	ゴシック	**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	2	1	3
改造	2	0	2

記憶のカケラ	内容
飢え	
嫉妬	

未練

対象	種類	狂気点		発狂時ペナルティ
たからもの【アクセサリー】	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
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		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			
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
胴		やぶれひまく		ダメージ	0	自身	防御2
腕		レーザービーム		アクション	3	0~3	射撃+切断
胴		スチールボーン		オート	1	自身	防御1+「切断」無効
メインクラス		暴食		ラピッド	0	自身	損傷した強化パーツ1つを修復する
サブクラス		悪食		オート	無し		自身の攻撃によって対象に発生させた切断判定は、出目が-2される
サブクラス		肉の宴		アクション	1	自身	損傷した基本パーツ1つを修復する
頭		けもみみ		オート	無し	自身	最大行動値+1このパーツを行動判定で使用した際、大失敗してもこのパーツは損傷しない
脚		しっぽ		オート	無し	自身	最大行動値+1
ポジション		煉獄の檻		オート	無し	自身	バトルパートでターン終了時「煉獄」にいるなら、行動値がマイナスに達していても、次のターン開始時の行動値回復において最大行動値まで回復しない