キャラクター名

ベルベット

プレイヤー名

ポジション	オートマトン	**享年**	16
メインクラス	バロック	**暗示**	
サブクラス	ロマネスク	**寵愛点**	0

初期配置	煉獄
最大行動値	13

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

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			コストで基本パーツ一つを損傷する。行動、命中、切断の判定のどれかを振り直す
メインクラス		怪力		オート			肉弾,白兵ダメージ+1
メインクラス		歪極		オート			変異３パーツ取得
サブクラス		時計仕掛け		オート			改造3パーツ取得
胴		つぎはぎ		オート			戦闘終了時,このパーツと任意の基本パーツ一つ修復してもよい
腕		しょくしゅ		オート			移動妨害1
頭		寄生体(よぶんなあたま)		オート			2
胴		ジャンクパーツ		オート			このパーツが戦闘終了時に破壊されていないなら、このパーツの装備された箇所の基本パーツは全て損傷前に戻る
腕		触手回路(エナジーチューブ)		オート			最大行動値+2　装備箇所にダメージを受けた場合任意の基本パーツ１つを損傷しなければならない。
腕		にくむち		オート	3	0-1	肉弾2,連撃1
腕		触手腕(ガントレット)		オート			腕のみ常に防御+1、腕部にある肉弾、白兵攻撃マニューバのダメージ+1
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