キャラクター名

スマイリー・デッド

プレイヤー名

ポジション	オートマトン	**享年**	12
メインクラス	ゴシック	**暗示**	人形
サブクラス	ゴシック	**寵愛点**	37

初期配置	煉獄
最大行動値	14

能力値	クラス	修正	合計
武装	0	0	1
変異	2	1	3
改造	2	0	3

記憶のカケラ	内容
手術台	４５
笑顔	8

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
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
ポジション		無茶		オート	効果参照	０～１	コストとして、貴方は任意の基本パーツを１つ損傷する。行動判定・攻撃判定・切断判定において、サイコロを振りなおしてよい。
メインクラス		暴食		ラピッド	0	自身	損傷した強化パーツを1つ修復する。
メインクラス		肉の宴		アクション	1	自身	損傷した基本パーツを１つ修復する
サブクラス		背徳の悦び		ダメージ	0	自身	使用済みの、「ラピッド」「ジャッジ」「ダメージ」のマニューバを一つ、再使用可能にする。
胴		ぬいぐるみ		オート	0	ななし	
頭		リミッター		オート	なし	自身	このパーツがバトルパート中に損傷した時、宣言することで最大行動値を+2にしてもよい。 バトルパート終了までこの効果は続き、効果中はこのパーツを修復できない。
腕		リフレックス		オート	なし	自身	最大行動値＋１
腕		アームバイス		ジャッジ	1	0	支援２か妨害２
腕		うじむし		オート	0	自身	バトルパートにてこのターン終了時、パート終了時、このパーツが損傷していたなら、修復してもよい。
頭		けもみみ		オート	なし	自身	最大行動値＋１　更に大失敗でも壊れない。
腕		にくむち		アクション	3	０～１	肉弾攻撃２＋連撃１。
頭		カンフー		オート	なし	0	最大行動値＋１