キャラクター名

マロン

プレイヤー名

ポジション	オートマトン	**享年**	14
メインクラス	ゴシック	**暗示**	渇望
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	11

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

記憶のカケラ	内容
亡者	
隠れ場所	

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
ゲベート	依存	3	①②③④⑤	
アリー	依存	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
サブクラス		愛撫		ラピッド	0	0	転倒
脚		しっぽ		オート		自身	最大行動値+1
頭		けもみみ		オート		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。
胴		ジェットノズル		ダメージ	効果参照		自身がダメージを与えた際のみ使用可能。コストとして、あなたは任意の基本パーツを損傷する。白兵・肉弾ダメージ+1（重複不可）
腕		エレクトリッガー		アクション	2	0	肉弾攻撃1+転倒
腕		ライトセーバー		アクション	2	0	白兵1+切断
ポジション		血の涙		オート		自身	精神攻撃によって与えられる狂気点を無視してもよい。無視した狂気点一点につき任意の基本パーツを一つ損傷する。損傷する基本パーツがない場合、この効果は使用できない
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一つ修復する
メインクラス		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
腕		人形		オート			