

キャラクター名  
マロン

プレイヤー名

ポジション	コート	享年	
メインクラス	ロマネスク	暗示	希望
サブクラス	レクイエム	寵愛点	0

初期配置	煉獄
最大行動値	11

記憶のカケラ	内容
双子	
ゲーム	

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

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
ナス		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	なし	自身	最大行動値+2
頭		めだま		オート	なし	自身	最大行動値+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	マニューバのコスト-1
胴		はらわた		オート	なし	なし	なし
胴		はらわた (2個目)		オート	なし	なし	なし
脚		ほね		アクション	3	自身	移動1
脚		ほね (2個目)		アクション	3	0	移動1
脚		あし		ジャッジ	1	0	妨害1
ポジション		看破		ラピッド	0	0~3	対象の「ラピッド」「ダメージ」「ジャッジ」マニューバ1つの効果を打ち消す。
メインクラス		時計仕掛け		オート	効果参照	自身	このスキルを習得した際、レベル3強化パーツを追加で1つ獲得している。このパーツは強化値に縛られず、修復することも可能である。
メインクラス		死の舞踏		ジャッジ	0	自身	攻撃判定のサイコロを振りなおす。
サブクラス		銃神		オート	なし	自身	射撃攻撃マニューバの攻撃判定において、出目+1してもよい
頭		カンフー		オート	なし	自身	行動値+1
腕		ショットガン		アクション	2	0~1	射撃攻撃1+爆発、攻撃判定の出目+1
頭		アドレナリン		オート	なし	自身	行動値+1
頭		アンテナ		オート	なし	自身	あなたは戦闘中の1ターンにつき1回だけ、コストの代わりに加えられる狂気点1点を無効化できる。
腕		アームバイス		ジャッジ	1	0	支援2か妨害2
胴		サイコブラスター		ラピッド	効果参照	0~2	コストの代わりにあなたは現在行動値を1減らしたうえで、任意の未練に狂気点1点を加える。射撃攻撃4
腕		たからもの		オート	なし	なし	バスケット