

キャラクター名
支援

プレイヤー名

ポジション	オートマトン	享年	
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

記憶のカケラ	内容

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

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		煉獄の檻		オート	なし	自身	BP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でよい。
メインクラス		狂鬼		オート	なし	自身	肉弾攻撃マニューバの攻撃判定に置いて、出目+1してもよい
メインクラス		歪極		オート	なし	自身	このスキルを習得した際、レベル3変異パーツを追加で1つ獲得する。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。
サブクラス		時計仕掛け		オート	なし	自身	このスキル習得した際、レベル3改造パーツを追加で1つ獲得する。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。
				オート			
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
頭		よぶんなめ		ジャッジ	1	0~1	支援2
頭		よぶんなあたま		オート	なし	自身	最大行動値+2
頭		アドレナリン		オート	なし	自身	最大行動値+1
頭		エンパーミング		ジャッジ	2	0	妨害2。1ターンに何度でも使ってよい。ただし、1回の判定への重複は不可。
				オート			
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
腕		にくむち		アクション	3	0~1	肉弾攻撃2+連撃
腕		アームバイス		ジャッジ	1	0	支援2か妨害2
				オート			
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			
胴		ちみどろ		ジャッジ	1	0~1	妨害1
胴		リフレックス		オート	なし	自身	最大行動値+1
				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