キャラクター名

試作３

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**	
サブクラス	バロック	**寵愛点**	0

初期配置	煉獄
最大行動値	17

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		先読み		アクション	1	0~1	対象が次に使う「アクション」のコストを－1(最低0)する。
メインクラス		時計仕掛け		オート	なし	自身	このスキルを習得した際、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。
メインクラス		狂った歯車		オート	なし	効果参照	あなたがいるエリアで、いずれかの敵が大失敗した際、その結果によって発生するダメージを1点上昇させてよい。
サブクラス		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。
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。
頭		けもみみ		オート	なし	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。
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		エンバーミング		ジャッジ	2	0	妨害2。1ターンに何度使ってもよい。ただし、1回の判定への重複は不可。
頭		アクセサリー		オート	なし	なし	たからもの。バトルパート終了時、任意の未練1つを選んで狂気点を1点減らす。このパーツは損傷時に所持パーツから取り除く。
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	同ターン内の次カウントで使うマニューバ1つのコスト－1(最低0)する。
胴		はらわた		オート	なし	なし	なし。
胴		はらわた		オート	なし	なし	なし。
胴		しんぞう		オート	なし	自身	最大行動値＋１。
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。
脚		エナジーチューブ		オート	なし	自身	最大行動値+2。装備箇所にダメージを受けた際、あなたは任意の基本パーツ1つを追加で損傷しなくてはならない。
脚		しっぽ		オート	なし	自身	最大行動値＋１。