キャラクター名

近接タナタナNo1

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	タナトス	**暗示**	
サブクラス	タナトス	**寵愛点**	0

初期配置	煉獄
最大行動値	10

能力値	**クラス**	**修正**	**合計**
武装	2	1	3
変異	0	0	0
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
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		煉獄の檻		オート	なし	自身	ターン終了時煉獄にいる場合次ターンで行動値が最大まで回復
メインクラス		無限解体		ダメージ	0	自身	自身がダメージを与えた対象に限り、そのカウントで所有する攻撃マニューバを全てダメージタイミングに変更する
メインクラス		死神		オート	なし	自身	白兵の攻撃判定出目＋１してもよい
サブクラス		刹那		オート			自身以外ジャッジ、ラピッド不可
頭		カンフー		オート	なし	自身	1
脚		仕込みブーツ		アクション	2	0	白兵2、攻撃判定出目+1
腕		名刀		アクション	2	0	白兵2+切断、攻撃判定出目+1
胴		ジェットノズル		ダメージ		自身	基本パーツ１損傷。白兵ダメージ+１。１ターンに何度でも使用可
頭		ドリル		アクション	3	0	白兵2、防御無効
				オート			たからもの