キャラクター名

モント

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**	罪人
サブクラス	ステーシー	**寵愛点**	0

初期配置	煉獄
最大行動値	9

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

記憶のカケラ	内容
母の手	
物語	
戦火	

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
エルミナ	友情	3	①②③④⑤	
ファルマ	信頼	3	①②③④⑤	
		2	①②③④⑤	
		3	①②③④⑤	
		2	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		無茶		オート	特殊	自身	コスト:任意の基礎パーツ1 行動,攻撃,切断判定を振りなおして良い。
メインクラス		死神		オート	-	自身	白兵攻撃時攻撃判定の出目+1して良い。
メインクラス		災禍		ダメージ	2	自身	自身が白兵攻撃時使用できる。「全体攻撃」を得る。(自身はダメージを受けない)
サブクラス		失敗作		オート	-	自身	攻撃、切断判定の出目+1。しかしBPでのターン終了時、戦闘終了時に任意のパーツを損傷する。
頭		リミッター		オート	-	自身	このパーツがBP中損傷した時、最大行動値+2して良い。BP終了まで効果は持続し、効果中このパーツは修復できない。
頭		おおあな		ジャッジ	0	0〜3	貴方に対する攻撃判定時のみ使用出来る。妨害1
頭		ほとけかずら		ジャッジ	0	0	支援1or妨害1
頭		のうみそ		オート	-	自身	最大行動値+2
頭		めだま		オート	-	自身	最大行動値+1
頭		あご		アクション	2	0	肉弾攻撃 1
腕		日本刀		アクション	2	0	白兵攻撃1+切断
腕		鉄球鎖		アクション	2	0〜1	白兵攻撃1+転倒
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
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
胴		せぼね		アクション	1	自身	次カウントで使うアクション 1 つのコスト-1
胴		はらわた		オート	-	-	
胴		はらわた		オート	-	-	
		バスケット		オート			たからもの