

キャラクター名
先輩オートマトン

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	ステーション	寵愛点	0

初期配置	煉獄
最大行動値	9

記憶のカケラ	内容

能力値	クラス	修正	合計
武装	2	1	3
変異	1	2	3
改造	1	2	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
		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		無茶		オート			コストとして基本パーツ-1 行動・攻撃・切断判定を振りなおしてよい
メインクラス		死神		オート			白兵の攻撃判定の出目を+1してよい
メインクラス		災禍		ダメージ	2		白兵攻撃のみ使用可。全体攻撃を得る。自身はこの攻撃の対象にならない
サブクラス		失敗作		オート			攻撃・切断判定の出目+1 ターン終了時任意パーツを破壊
頭		リミッター		オート			パーツがバトルパートで損傷時+2
頭		おおあな		ジャッジ	0	0-3	妨害1 自分を対象にした攻撃のみ
頭		ほとけかずら		ジャッジ	0	0	支援1か妨害1
腕		名刀		アクション	2	0	白兵攻撃2+切断 攻撃判定の出目+1
腕		鉄球鎖		アクション	2	0-1	白兵攻撃1+転倒
腕		発勁		ラピッド	0	0	移動1
ポジション		助言		ジャッジ	0	0-2	支援1か妨害1
頭		よぶんなめ		ジャッジ	1	0-1	支援2
腕		ガントレット		オート			肉弾・白兵攻撃のダメージ+1
腕		アサシブレード		ラピッド	2	0	白兵2+連撃
腕		アームパイス		ジャッジ	1	0	支援2または妨害2