キャラクター名

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	タナトス	**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	1	3
変異	0	0	0
改造	2	0	2

記憶のカケラ	内容
宝物	
秘密	

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
薬研	依存	3	①②③④⑤	
乱	憧憬	2	①②③④⑤	
五虎退	依存	3	①②③④⑤	
今剣	恋心	2	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		無茶		オート	効果参照	自身	コストとして、任意の基本パーツを一つ損傷する。行動判定・攻撃判定・切断判定において、サイコロを振り直して良い
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場合のみ使用可。次カウントまで、所有する攻撃マニューバは全て、同対象に使う限りタイミングが「ダメージ」になる。
メインクラス		死神		オート	なし	自身	白兵攻撃の攻撃判定において出目＋１してよい。
サブクラス		災禍		ダメージ	2	自身	自身の与えた白兵攻撃マニューバにのみ使用可能。「全体攻撃」の効果を得る。これによって自身がダメージを受けることはない。
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		たからもの		オート			笠
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		斧		アクション	3	0	白兵攻撃３
腕		名刀		オート	2	0	白兵攻撃２＋切断　攻撃判定の出目＋１
腕		スパイク		オート	1	自身	自身が与えた攻撃にのみ使用可能。肉弾・白兵攻撃ダメージ＋２
腕		リミッター		オート	なし	自身	このパーツがバトルパート中に損傷した時、宣言することで最大行動値に＋２してよい。バトルパート終了までこの効果は続く。
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
脚		仕込みブーツ		オート	2	0	白兵攻撃２、出目＋１