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**	
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

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		無茶		オート		自身	任意の基本パーツを一つ損傷し、行動・攻撃・切断判定においてダイスを振りなおしてよい
メインクラス		死神		オート		自身	白兵攻撃マニューバの判定において出目＋１してよい
メインクラス		災禍		ダメージ	2	自身	自身が与えた白兵攻撃ダメージにのみ使用可。このダメージに「全体攻撃」の効果を加える。この「全体攻撃」によって自身がダメージを受けることはない
サブクラス		失敗作		オート		自身	攻撃・切断判定の出目+1。バトルパートでのターン終了時、任意のパーツ一つを損傷する。この損傷はコストとしては扱わない
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		リミッター		オート			2。このパーツが損傷している際のみ有効。
頭		おおあな		ジャッジ	0	0〜3	あなたに対する攻撃判定にのみ使用可。妨害１
頭		ほとけかずら		ジャッジ	0	0	支援か妨害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
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		ぬいぐるみ		オート			バトルパート終了時、狂気点を１点回復。損傷時に所持パーツから取り除く
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			
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