

キャラクター名
すてねこオートマトン

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	0	2
変異	1	1	2
改造	1	0	1

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	なし	自身	最大行動値+2
頭		めだま		オート	なし	自身	最大行動値+1
頭		あご		アクション	2	0	肉弾攻撃1
腕		かた		アクション	4	自身	移動1
腕		うで		ジャッジ	1	0	支援1
腕		こぶし		アクション	2	0	肉弾攻撃1
胴		せぼね		アクション	1	自身	ターン内の次カウントで使うマニューバのコストを-1(最低0)
胴		はらわた		オート	なし	なし	
胴		はらわた		オート	なし	なし	
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
		↑は基本パーツ		オート			↓は強化パーツ
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1つ損傷、行動判定・攻撃判定・切断判定を振りなおしてもよい。
メインクラス		死神		オート	なし	自身	白兵攻撃マニューバの攻撃判定において、出目+1してもよい
メインクラス		災禍（エラッタ）		ダメージ	2	自身	自身が与えた白兵攻撃ダメージのみ使用可。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	なし	自身	攻撃判定・切断判定の出目は全て+1、ターン終了時・戦闘終了時にパーツ損傷
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1か妨害1
頭		リミッター		オート	なし	自身	ターン開始時、損傷していれば最大行動値+2
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		熊のぬいぐるみ		オート			