キャラクター名

アトラニカ

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	ゴシック	**寵愛点**	0

初期配置	煉獄
最大行動値	11

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

記憶のカケラ	内容
死人使い	あなたに会いたくて

未練

対象	種類	狂気点		発狂時ペナルティ
白笛(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	0	自身	コストとして、あなたは任意において、サイコロを振りの基本パーツを1つ損傷する。行動判定・攻撃判定・切断判定なおしてよい。
メインクラス		必中		オート	0	自身	バトルパートで攻撃判定値が「6」の際、任意の個所にダメージを与えてよい。
メインクラス		死神		オート	0	自身	白兵攻撃マニューバの攻撃判定において、出目+1してよい。
サブクラス		肉の宴		オート	1	自身	損傷した基本パーツを1つ修復する。
頭		のうみそ		オート	0		2
頭		めだま		オート	0		1
頭		あご		アクション	2	0	肉弾攻撃 1
頭		カンフー		オート	0	自身	最大行動値+1
頭		リフレックス		オート	0	自身	最大行動値+1
頭		リミッター		オート	0	自身	このパーツがバトルパート中に損傷したとき、宣言することで最大行動値+2してもよい。バトルパート終了までこの効果は続き、効果中はこのパーツを修復できない。
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		ハンマー(でかい)		アクション	2	自身	白兵攻撃2、 攻撃判定の出目+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	0		
胴		はらわた		オート	0		
脚		しっぽ		オート	0	自身	最大行動値+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
		白い笛		オート			とても大切なものだったはず・・・