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**	15
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	9

能力値	**クラス**	**修正**	**合計**
武装	1	0	1
変異	1	0	1
改造	2	1	3

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
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		煉獄の檻		オート		自身	バトルパートマスター以外、「解放」にいるなら、行動値は最大行動値+2。バイオスに行動する。
メインクラス		殺劇		オート		自身	バトルパートで、自分カウントが0に進む瞬間に攻撃を放ち、お前の攻撃判定を+1。ダメージ+1してよい。
メインクラス		必中		オート		自身	バトルパートで攻撃判定時、出目が「6」の際、任意の箇所にダメージを与えてよい。
サブクラス		悪食		オート			自身の攻撃によって対象に発生させた切断判定は、出目が-2される。
頭		ボルトヘッド		ジャッジ	1	自身	支援2
脚		エナジーチューブ		アクション		自身	最大行動値+2。装備箇所にダメージを受けた際、あなたは任意の基本パーツ1つを追加で損傷しなくてはならない。
腕		ライトセーバー		アクション	2	0	白兵攻撃1＋切断＋連撃1
胴		火炎びん		アクション	2	0~1	砲撃攻撃1＋爆発＋連撃1，攻撃判定-1
頭		ちみどろ		ジャッジ	1	0~1	妨害1