

キャラクター名

s!R©ml

プレイヤー名

ポジション	オートマトン	享年	13
メインクラス	タナトス	暗示	反転
サブクラス	ステーション	寵愛点	0

初期配置	煉獄	記憶のカケラ	内容
最大行動値	12	星空（22）	
		人形（59）	
		海岸	

能力値	クラス	修正	合計
武装	2	1	3
変異	1	0	1
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			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
腕		首狩りスプーン（アフリカ投げナイフ）		アクション	3	0-2	宣言時、『白兵1＋切断』か『白兵1＋転倒』のどちらかを選び、処理を行う。
頭		発勁		ラピッド	0	0	自身に対しては使用不可。移動1。
頭		琉球古武術（カンフー）		オート	なし	なし	行動値+1
胴		海豚ハツ（しんぞう）		オート	なし	なし	行動値+1
頭		エンドルフィン（アドレナリン）		オート	なし	なし	行動値+1
メインクラス		死神		オート	なし	自身	白兵攻撃に出目＋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にのみ使用可。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。
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＋1される。毎ターン終了時及び戦闘終了時に任意のパーツを一つ損傷する。これはコストとして扱わない。
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つ損傷する。行動・攻撃・切断の判定において、サイコロを振りなおしてよい。
腕		マネキンのパーツ		オート			たからもの