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	効果参照	自身	コストとして基本パーツを1つ損傷、行動、攻撃、切断判定を振りなおしてよい
メインクラス		死神		オート	なし	自身	白兵攻撃マニューバでの攻撃判定時に出目を+1してもよい
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
サブクラス		失敗作		オート	なし	自身	攻撃、切断判定の出目は全て+1される。バトルパートの毎ターン終了時、および戦闘終了時任意のパーツ1つを損傷する、この損傷はコストとして扱わない
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	なし	自身	バトルパート中にこのパーツが損傷した時、宣言することで最大行動値に+2してもよい。バトルパート終了時まで効果は持続し効果中はこのパーツは修復できない
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
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			たからもの、ボロボロになった熊のぬいぐるみ
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