

キャラクター名
アインハルト

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	渴望
サブクラス	タナトス	寵愛点	30

初期配置	煉獄
最大行動値	13

記憶のカケラ	内容
売った	
炎	

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

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
ころばしや	独占	3 ①②③④⑤	
たそがれ	憧憬	3 ①②③④⑤	
		3 ①②③④⑤	
		2 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		死人に口なし		オート			パート開始時に指定した2つの未練で発生する「発狂状態」の効果を無視して良い。
メインクラス		死亡遊戯		オート			自身の「連撃」を所持しない兵攻撃マニューバに、「連撃(自身の備えている攻撃マニューバである強引パーツを除く)」の最大連撃を付与できる兵攻撃マニューバ(中程度のコスト)に「強化」を加える。
メインクラス		死神		オート			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
サブクラス		冥王		オート			レゾオンの「移動妨害」を常に無効化してよい。レゾオンがあなたに対して行った攻撃判定は判定値7以上でなければダメージを与えない。
サブクラス		破山		オート			あなたの白兵・肉弾・射撃攻撃マニューバは「宣言前に3以上のコストを支払った」「切断または暴発を待たない」を満たすごとに、適用された「防衛」を自身値から1ずつ無効化してよい。
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		補助脳		オート			最大行動値+1、装備部位にダメージを受けた場合、追加で一個、同じ装備部位の基本パーツを損傷する。このパーツは行動判定で大失敗しても損傷しない。
頭		ほるもん		ダメージ	1		自身がダメージを受けた際、または与えた際のみ使用可。任意の未練1つから、狂気点を1点減少し、自身に「高揚2」を付与。
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		処刑具		アクション	3	0	白兵攻撃2+切断(相手は切断判定に12の修正を受ける)、レゾオン、ホラーに対して攻撃が命中した場合は、破壊2。
腕		ジェットノズル		ダメージ			自身がダメージを受けた際のみ使用可。コストとして任意の基本パーツを1つ損傷。白兵・肉弾ダメージ(重複不可)1ターンに何度も使用可。
腕		おりはるこん		オート			このマニューバが存在する箇所はダメージタイミング、常に『防衛1』を得る。
腕		蜥蜴		オート			たからもの
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			
胴		ジェネレータ		オート			最大行動値+2、戦闘の終了時に任意の基本パーツを1つ損傷する。基本パーツが残っていない場合、この効果は無視してよい。
胴		サイバネティックウェポン		オート			シナリオ開始時に所持している攻撃マニューバ1つを指定し、シナリオが終了するまでそのマニューバに「攻撃判定の出目+1」(既にあれば+1を加える)。
脚		仕込みブーツ		アクション	2	0	白兵攻撃2、攻撃判定の出目+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
脚		しっぽ		オート			1