

キャラクター名
ブルーノ

プレイヤー名

ポジション	ジャンク	享年	17
メインクラス	バロック	暗示	希望
サブクラス	ロマネスク	寵愛点	0

初期配置	煉獄
最大行動値	12

記憶のカケラ	内容
日常	30/遠慮だけであたたくて、変わりばえしないけれど幸せな日常。そんな日々がずっといつまでも長く伸びていたのだけれど……気がつけばこんな体で、こんな世界で……何があったのだろう。
人形	59/かわいい人形が壊れて転がっている。手足が変な方に曲がったり、ちぎれたり、かわいそうに、と思った記憶。ああ、でも考えてみたら、今のあなたはまさに、その人形じゃないか。

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

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
海馬		3 ①②③④⑤	
IV		3 ①②③④⑤	
コート		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		半壊		オート	なし	自身	バトルパートにおけるターン終了時、「たからもの」を破壊した際、いずれも狂気点の増加を受けない。
メインクラス		怪力		オート	なし	自身	肉弾・白兵攻撃におけるダメージ+1
メインクラス		業軀		オート	なし	自身	バトルパート終了時、望むパーツ2つを修復してよい。
サブクラス		時計仕掛け		オート	なし	自身	このスキルを習得した際、レベル3改造パーツを追加で1つ獲得する。このパーツは強化値に縛られず、修復することも可能である。
				オート			
頭		のうみそ		オート	なし	自身	最大行動値+2
頭		めだま		オート	なし	自身	最大行動値+1
頭		よぶんなあたま		オート	なし	自身	最大行動値+2
頭		けもみみ		オート	なし	自身	最大行動値+1/このパーツを行動判定で使用した際、大失敗してもこのパーツは損傷しない。
頭		ボイスエフェクト		ラピッド	2	0~2	対象の姉妹1体と互いに対話判定を行ってよい。
頭		あご		アクション	2	0	肉弾攻撃1
頭		レーザービーム		アクション	2	0	射撃攻撃1+切断
				オート			
腕		こぶし		アクション	2	0	肉弾攻撃1
腕		かぎづめ		アクション	2	0	肉弾攻撃2
腕		うで		ジャッジ	1	0	支援1
腕		アームパイプ		ジャッジ	1	0	支援2か妨害2
腕		かた		アクション	4	自身	移動1
				オート			
胴		せぼね		アクション	1	自身	同ターン内の次カウントで使うマニューバ1つのコスト-1(最低0)
胴		はらわた		オート	なし	なし	なし
胴		はらわた		オート	なし	なし	なし
胴		壊れた部品		オート	なし	なし	04/未練の対象たる人の部品、あるいは過去の己の部品。使えない体の一部を持ち歩くのも、あるいは人間らしさだろうか。しかし、一機体の部品なのだろう。
				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