キャラクター名	プレイヤー名
br	

ポジション	オートマトン	**享年**	14
メインクラス	ロマネスク	**暗示**	喪失
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

能力値	クラス	修正	合計
武装	0	0	0
変異	0	0	0
改造	4	1	5

記憶のカケラ	内容
75変異	あの人の体が崩れ、奇怪な形に変わっていく。□いた肌は破けてしまう。口は裂ける。おぞましい悪夢。何とかしようと必死に奔走する、あなた。けれどあれはやはり他人事だったのだ。今の現実は、あなた自身が人外の存在なのだから。
74ゲーム	寝ても覚めてもゲームをしていた。何のゲームだったのか、何のためのゲームだったかわからないけれど、画面を眺め続けていた記憶、部屋から出るのも、寝ることさえ惜しんでいた記憶はある。

未練				
対象	種類	狂気点		発狂時ペナルティ
たからもの(バスケット)	依存	3	①②③④⑤	パーツとして所持。破壊で狂気点+1
ナカム	信頼	3	①②③④⑤	
シャークん	憧憬	3	①②③④⑤	
きんとき	執着	3	①②③④⑤	
スマイル	執着	3	①②③④⑤	
きりやん	憧憬	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		私は人形		オート	なし	自身	バトルパートでは1ターン目のみ、あらゆる「発狂状態」の効果を無視してよい。
メインクラス		戦乙女		オート	なし	自身	最大行動値＋2。
メインクラス		死の舞踏		ジャッジ	0	自身	攻撃判定のサイコロを振りなおす。
サブクラス		調律		ラピッド	0	0	対象の損傷したパーツ1つを選ぶ。対象はターン終了までそのパーツのマニューバを使用してよい（ただし使用済み・重複不可などは戻らない）。
頭		アドレナリン		オート	なし	自身	最大行動値＋1。
胴		リミッター		オート	なし	自身	このパーツがバトルパート中に損傷した時、宣言することで最大行動値に+2してもよい。バトルパート終了までこの効果は続き、効果中はこのパーツを修復できない。
脚		スパイク		ダメージ	1	自身	自身がダメージを与えた際のみ使用可。白兵･肉弾ダメージ+2。
腕		アサシンブレード		ラピッド	2	0	白兵攻撃2＋連撃1。
腕		ライトセイバー		アクション	2	0	白兵攻撃1＋切断＋連撃1。