キャラクター名	プレイヤー名
スピン	

ポジション	ジャンク	**享年**	12歳
メインクラス	ロマネスク	**暗示**	人形
サブクラス	バロック	**寵愛点**	13

初期配置	煉獄
最大行動値	10

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

記憶のカケラ	内容
76.勉強	
38.編み物	
α11-二人きり	そこには二人しかいなかった。あなたと、そしてもう一人。ずっと怯え、抱きしめ合って。相手の体はいつしか冷たくなっていく、あるいはあなたの身体も。もう一人は、目を覚まさなかったのか？
□ 二人きり/更新	指先とそこに触れ重ねあわせる。そうやってんとの感覚を…これの先と感触を共有するために。いつ以来…自分を自我崩壊に重ねてしまった。動かなくなった手が…いや脳の前頭葉にこれ程重ねてまで…まるで…コトバに表現されておらず。

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
アピス	保護	3	①②③④⑤	
		3	①②③④⑤	
		3	①②③④⑤	
		1	①②③④⑤	
		2	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		足掻く		オート	なし	自身	狂気点を使って判定を振り直す際、出目が+1される。
メインクラス		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良い。（ただし使用済み・重複不可などは戻らない）
メインクラス		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強化パーツを追加で1つ獲得している。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。
サブクラス		怪力		オート	なし	自身	肉弾・白兵攻撃におけるダメージ+1
サブクラス				オート			
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		おとこのこ		オート	なし	自身	対話判定において、判定出目+1してよい。
頭				オート			
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				オート			
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				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
脚		はっぽんあし（しっぽ）		オート	なし	自身	1
脚		いとはき（くされじる）		アクション	3	0~1	肉弾攻撃1+爆発+転倒。
脚		ジェットノズル		ダメージ	効果参照	自身	自身がダメージを与えた際にのみ使用可。コストとしてあなたは任意の基本パーツを1つ損壊する。白兵・肉弾ダメージ+1（重複不可）。1ターンに何度でも使用してよい。
脚		ワイヤーリール		ラピッド	3	0~2	移動1
脚		キャンサー		オート	なし	自身	脚のみ、ダメージに対して常に「防御1」。バトルパートで移動時、白兵・肉弾攻撃マニューバを1つ「ラピッド」で使用可。
脚		バスケット		オート	なし	なし	キャンサーに乗っけて運んでいる