

キャラクター名
ネムリ

プレイヤー名

ポジション	ジャンク	享年	13
メインクラス	ステーション	暗示	渴望
サブクラス	バロック	寵愛点	34

初期配置	煉獄
最大行動値	10

記憶のカケラ	内容
ふとん	
うとうと	
少女	

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

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
ヒカ	憧憬	3 ①②③④⑤	
ミルキー	独占	3 ①②③④⑤	
シルキー	友情	3 ①②③④⑤	
キメラ	期待	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		手負いの獣		オート	なし	自身	あなたは攻撃判定において、パーツが全て損傷した箇所1つにつき修正+1を得る。
メインクラス		庇う		ダメージ	0	0~1	対象が受けたダメージを、代わりに自分が受ける。1ターンに何度でも使用可。
メインクラス		失敗作		オート	なし	自身	攻撃判定切替判定の虫目は全て+1される。ただし、バトルパートでの毎ターン終了時および戦闘終了時、あなたは任意のパーツを1つ損傷する。この損傷はコストとしては扱わない。
サブクラス		結晶化		ダメージ	1	自身	受けたダメージに付随した「切断」「爆発」「移動」は全てを無効化される。このマニューバは1ターンに何度でも使用してよい。
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
頭		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。
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		カンフー		オート	なし	自身	最大行動値+1
頭		あご		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		こぶし		アクション	2	0	肉弾攻撃1
腕		かた		アクション	4	自身	移動1
胴		どくばり		アクション	3	0	肉弾攻撃3
胴		だるま		オート	なし	自身	任意の箇所を望む数選び、ダメージを振り分けてよい。切断判定は、ダメージを受けた箇所の1つを選んで行う。
胴		つぎはぎ		オート	なし	自身	バトルパート終了時、このパーツと損傷した基本パーツ1つを修復してよい。
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)する。
胴		はらわた①		オート	なし	なし	
胴		はらわた②		オート	なし	なし	
胴		ぬいぐるみ		オート	なし	なし	たからもの。バトルパート終了時、任意の未練1つを選んで狂気点を1点減らす。このパーツは損傷時に所持パーツから取り除く。
脚		あし		ジャッジ	1	0	妨害1
脚		ほね①		アクション	3	自身	移動1
脚		ほね②		アクション	3	自身	移動1