キャラクター名

プレイヤー名

ポジション	オートマトン	**享年**	14
メインクラス	バロック	**暗示**	罪人
サブクラス	ゴシック	**寵愛点**	0

初期配置	煉獄
最大行動値	11

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

記憶のカケラ	内容
編み物	何かを編んでいた。誰かのためだっただろうか。何を編んでいたんだろう、マフラーか手袋かセーターか……指は編み方をおぼえている。毛糸と棒があれば、今でも何か、編めるはず……。
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の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、眠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	依存	3	①②③④⑤	パーツとして所持。破壊で狂気点+1
		3	①②③④⑤	
		3	①②③④⑤	
		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		氷の心		オート	なし	自身	狂気判定において、出目+1してよい。
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		歪極		オート	なし	自身	このスキルを習得した際、レベル3変異パーツを追加で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。
サブクラス		肉の宴		アクション	1	自身	損傷した基本パーツを1つを修復する。
胴		スチールボーン		ダメージ	1	自身	防御+1　「切断」無効化
胴		ワイヤーリール		ラピッド	3	0~2	移動1
脚		やぶれひまく		ダメージ	0	自身	防御2
頭		よぶんなあたま		オート	なし	自身	最大行動値+2
脚		うろこ		ダメージ	1	自身	防御2
腕		かぎづめ		アクション	2	0	肉弾攻撃2
胴		かわいい衣装		オート	なし	なし	たとえ体がどう変わろうと、その服に織り込まれたかわいさは不変。それをまとうあなたも不変の心を手に入れられる。