

キャラクター名  
プロセルピナ

プレイヤー名

ポジション	ジャンク	享年	11
メインクラス	ステーション	暗示	絶望
サブクラス	タナトス	寵愛点	18

初期配置	煉獄
最大行動値	10

記憶のカケラ	内容
仲違い	喧嘩をしてみました。相手を忘れてしまったけれど、大切な人だとはわかる。仲直りしなくてはいけない。あのひとの最後が、あんな形ではいけない。
太陽の匂い	干した布団か、あの子の髪か、顔を理めたそこは暖かくて、太陽の匂いがして、あなたは幸せな気持ちに浸っていた。けれど今、重い雲で覆われた空の下、あの優しい香りはもうどこにも感じられない……。
記憶の欠片	xx
最終治療	重い病か、事故なのか。とにかくあなたはベッドから起き上がることもできない体だった……と思う。

能力値	クラス	修正	合計
武装	2	1	3
変異	1	0	1
改造	1	0	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
ジェーン	独占	3 ①②③④⑤	
ユナ	独占	3 ①②③④⑤	
		1 ①②③④⑤	
		1 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		死中活性		オート	なし	自身	バトルパートにおいて、狂気点による振り直しを行う際、代わりに基本パーツを1つ損傷して振り直しを行ってもよい。
メインクラス		死人の流儀		ジャッジ	基本パーツ1	0~1	コストの代わりに、任意の基本パーツを1つ損傷する。支援2か妨害2。
メインクラス		死に続け		ラピッド	0	自身	損傷している基本パーツ1つを修復する。
サブクラス		死神		オート	なし	自身	白兵攻撃マニューバの攻撃判定において、出目+1してもよい。
				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		剣の心得(カンフー)		オート			1
頭		シュシュ(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とき最大行動値に+2してもよい。
				オート			
腕		こぶし		アクション	2	0	肉弾攻撃 1
腕		大剣(名刀)		オート	2	0	白兵攻撃 2 +切断、攻撃判定出目+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
				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		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		救急箱		オート	なし		このパーツが戦闘終了時に破壊されていなければ、自身以外の陣地の損傷している基本パーツを3つ選んで修復してもよい。
胴		ブローチ		オート			
胴		写真		オート			削除
				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