キャラクター名

ディーa3

プレイヤー名

ポジション	ジャンク	**享年**	13歳
メインクラス	ステーシー	**暗示**	
サブクラス	タナトス	**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	2	1	3
変異	1	0	1
改造	1	0	1

記憶のカケラ	内容
1.青い空	空は確か青かった。今見える空はどろりと濁った鉛色の空だけど、鮮やかな青い、抜けるような空をあなたは知っている。それはかつて当たり前のものだった。もうあの青い空は見ることが出来ないのだろうか。
79.買い物	いろんな品物を手にとって、ショーウインドウを眺めて、財布の中身を何度も確認しながら。楽しい買い物の時間。その時そばにいたのは誰だっただろう。とても楽しかった。そんな記憶。

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		半壊		オート	なし	自身	バトルパートにおけるターン終了時、「たからもの」を破損した際、いずれも狂気点の増加を受けない
メインクラス		失敗作		オート	なし	自身	攻撃判定・切断判定の出目は全て+1される。ただし、バトルパートでの当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。
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を1つ修復する。
サブクラス		殺劇		オート	なし	自身	バトルパートで、同カウント内に他の姉妹が攻撃対象とした敵に攻撃判定する際、自身の攻撃判定出目+1、ダメージ+1してよい。
頭		のうみそ		オート	なし	自身	2
頭		めだま		オート	なし	自身	1
頭		あご		アクション	2	0	肉弾攻撃１
頭		カンフー		オート	なし	自身	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
腕		名刀		アクション	2	0	白兵攻撃２＋切断攻撃、攻撃判定の出目＋１
腕		ショットガン		アクション	2	0~1	射撃攻撃1＋爆発、攻撃判定の出目ー１
腕		写真		オート	なし	なし	人類のいた頃を写した写真。切り取られた幸福の断片。あるいはそれは、生前のあなたを写したものかもしれない。
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。バトルパート終了時までこの効果は続き、壊下中はこのパーツを修復できない。
胴		しんぞう		オート	なし	自身	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	なし	なし	
胴		はらわた		オート	なし	なし	
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