キャラクター名

アネッタ

プレイヤー名

ポジション	ジャンク	**享年**	17
メインクラス	タナトス	**暗示**	絶望
サブクラス	ゴシック	**寵愛点**	0

初期配置	煉獄
最大行動値	10

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

記憶のカケラ	内容
絵	描きかけの絵があった。描き上げたら、きっとみんなが褒めてくれる。それはそれはとても素晴らしい出来だった。でも、もう、どんな絵か思い出せない。描かなくてはいけないのに……。
編み物	何かを編んでいた…誰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…。

未練

対象	種類	狂気点		発狂時ペナルティ
ジゼル	憧憬	3	①②③④⑤	
		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
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		あご		アクション	2	0	肉弾攻撃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
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）
胴		はらわた		オート	なし	なし	なし
胴		はらわた		オート	なし	なし	なし
脚		ほね		ジャッジ	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
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		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。
メインクラス		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。
サブクラス		舌なめずり		ラピッド	0	0-1	移動妨害１
腕		斧		アクション	3	0	白兵攻撃２
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
頭		けもみみ		オート	なし	自身	最大行動値＋１．このパーツを行動判定で使用した際、大失敗してもこのパーツは損傷しない
胴		スチールボーン		ダメージ	1	自身	防御１＋「切断」無効化
腕		アサシンブレード		ラピッド	2	0	白兵攻撃２＋連撃１
脚		たからもの		オート			【小さなアンデッド】どうしてこんなモノが作られたのか。稀に子猫やカラス、ネズミのアンデッドもいる。まぁ、退屈を紛らわせてはくれるけれど。