

キャラクター名  
アン

プレイヤー名

ポジション	コート	享年	15
メインクラス	バロック	暗示	罪人
サブクラス	ステーション	寵愛点	60

初期配置	煉獄
最大行動値	10

記憶のカケラ	内容
『開発訓練』	単調なESP開発訓練。盤上を見せずに行われるチェス。間違えば罰が待つから必死で駒を覚えるが、相手の動く駒がわからなくて、ひたすら罰を受け続ける時間。
『脱走!』	ある程度の訓練をクリアした子がアンデッドにされてしまう事を知った。この先に希望は無い。だから、リーダーである一人の少女の元でみんまで計画を立て、脱走を実行した。
第二の記憶	
歌	
第三の記憶	

能力値	クラス	修正	合計
武装	1	1	2
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
エンパティ	嫌悪	3 ①②③④⑤	
ななせ	憧憬	2 ①②③④⑤	
クリス	信頼	2 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			2
頭		めだま		オート			1
頭		カンフー		オート			行動値+1
頭		あご		アクション	2	0	肉弾攻撃 1
頭		たからもの		オート			アクセサリ
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		たからもの		オート			白のビショップ
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			
腕		やぶれひまく		ダメージ	0	自身	防御点2
胴		うろこ		ダメージ	1	自身	防御点2
胴		棺桶		ダメージ	2	自身	防御点2 戦闘終了時破壊されていなければ、損傷している任意のパーツを2つ選んで損傷前の状態に戻す
胴		アーマースキン		ダメージ	0	自身	防御1
胴		あるびの		ジャッジ	1	0~1	支援1
胴		たからもの		オート			白い花
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
ポジション		看破		ラピッド	0	0~3	対象の「ラピッド」「ダメージ」「ジャッジ」マニューバ1つの効果を打ち消す
ポジション		助言		ジャッジ	0	0~2	支援1か妨害1
メインクラス		業軀		オート	0	自身	バトルパート終了時、任意のパーツ2つを修復
メインクラス		再生		ダメージ	1	自身	防御点1 1ターンに何度でも使用可
メインクラス		結晶化		ダメージ	1	自身	「切断」「爆発」「移動」無効 1ターンに何度でも使用可
サブクラス		庇う		ダメージ	1	自身	対象が受けたダメージを代わりに自分が受ける