キャラクター名

アーニャ

プレイヤー名

ポジション	ジャンク	**享年**	16
メインクラス	タナトス	**暗示**	反転
サブクラス	ロマネスク	**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	1	1	2
変異	0	0	0
改造	3	0	3

記憶のカケラ	内容
故郷	なつかしい故郷の風景 生まれ 育ち 遊んだ風景 そんな場所はもうどこにもない でも あなたの心の中には確かにある その大切な 忘れられない風景が あなたの最大の逃げ場所……
戦火	戦争の中を逃げ惑う 隠れる 銃弾が飛び交う 爆発が起こる 逃げ惑う中 全てが認められなくて ふらふらと彷徨う 飛んでくる砲弾 それが近づいてくる小鳥に思えて あなたは手を差し伸べた

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
クリム	友情	3	①②③④⑤	
ゆー	友情	3	①②③④⑤	
マリア	保護	3	①②③④⑤	
ぽち	依存	3	①②③④⑤	
太郎丸	対抗	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		足掻く		オート	0	0	判定の振りなおしの時、＋１
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前に攻撃判定する際、自身の攻撃判定出目＋1、ダメージ＋1してよい
サブクラス		時計仕掛け		オート		自身	レベル３改造パーツを追加で一つ獲得
頭		めだま		オート			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	最大行動値＋１
頭		リフレックス		オート	なし	自身	最大行動値＋１
頭		エンバーミング		ジャッジ	2	0	妨害2。1ターンに何度使ってもよい。ただし、一回の判定への重複は不可
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		有刺鉄線		ダメージ	0	自身	自身がダメージを与えた時、白兵・肉弾ダメージ＋１
腕		ライトセイバー		アクション	2	0	白兵攻撃１＋切断＋連撃１
胴		のうみそ		オート			2
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		スチールボーン		ダメージ	1	自身	防御１＋「切断」無効化
胴		人形		オート			たからもの。兵隊さんの人形
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