キャラクター名

アネモネ

プレイヤー名

ポジション	ジャンク	**享年**	
メインクラス	バロック	**暗示**	
サブクラス	ステーシー	**寵愛点**	13

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	3	0	3
改造	0	0	0

記憶のカケラ	内容
亡者	
幸福の時	
最終戦争	
料理	

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
サリ	依存	3	①②③④⑤	
ラム	保護	3	①②③④⑤	
		3	①②③④⑤	
		3	①②③④⑤	
		2	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		自身	バトルパートで「たからもの」を損傷した際、またターン終了時に狂気判定の増加を受けない
メインクラス		歪極		オート		自身	レベル３変異パーツを追加でひとつ獲得。このパーツは修復可能
メインクラス		怪力		オート		自身	肉弾、白兵攻撃ダメージ+1
サブクラス		庇う		ダメージ	0	0〜1	対象が受けたダメージを代わりに自身が受ける。１ターン何度でも使用可。
頭		のうみそ		オート			最大行動値＋２
頭		めだま		オート			最大行動値+1
頭		あご		アクション	2	0	肉弾攻撃１
頭		カンフー		オート			最大行動値+1
頭		きもちいいくすり		ダメージ	1	自身	自分がダメージを受けたとき、任意未練から狂気点-1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	1	移動１
腕		よぶんなうで		ラピッド	0	0	望む「アクション」マニューバ1つを「ラピッド」として使用可
腕		本		オート			たからもの。
胴		せぼね		アクション	1	自身	次カウントで使うアクション１つのコスト-1
胴		はらわた		オート			
腕		はらわた		オート			
胴		しんぞう		オート			最大行動値+1
胴		やせぎす		オート		自身	ひとつの判定につき一回、「妨害」無効化可
脚		ほね		アクション	3	1	移動１
脚		ほね		アクション	3	1	移動１
脚		あし		ジャッジ	1	0	妨害１
脚		仕込みブーツ		アクション	2	0	白兵攻撃2、攻撃判定出目+1