キャラクター名

アネモネ

プレイヤー名

ポジション	コート	**享年**	
メインクラス	ロマネスク	**暗示**	
サブクラス	レクイエム	**寵愛点**	0

初期配置	煉獄
最大行動値	9

能力値	**クラス**	**修正**	**合計**
武装	2	1	3
変異	0	0	0
改造	2	0	2

記憶のカケラ	内容

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		作戦		オート	なし	※	バトルパート開始時、あなたは敵配置を見てから、味方ドール1体の配置を「奈落」以外の望むエリアに変更してもよい。
メインクラス		時計仕掛け		オート	なし	自身	このスキルを取得した際、レベル3改造パーツを追加で1つ獲得する。このパーツは強化値に縛られず、修復することも可能である。
メインクラス		死の舞踏		ジャッジ	0	自身	攻撃判定のサイコロを振りなおす。
サブクラス		人造人間		オート	なし	自身	このスキルを取得した際、レベル3電極パーツを追加で1つ獲得する。このパーツは強化値に縛られず、修復することも可能である。
頭		のうみそ		オート			2
頭		めだま		オート			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	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			
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
脚		エレキボンド		ラピッド	0	自身	このマニューバが損傷している場合のみ使用可。このパーツを修復する。
脚		コーティング		ダメージ	0	自身	「コーティング」を持つ部位にダメージが発生 する場合のみ使用可。防御1，1ターンに何度使ってもよい。ただし、1回の ダメージへの重複は不可。
脚		アクセルシャフト		オート	なし	自身	脚部にあるマニューバを「ラピッド」で使用す る際、コスト−1（最低1）してもよい。
胴		スチールボーン		ダメージ	1	自身	防御 1 ＋「切断」無効化。
脚		ワイヤーリール		ラピッド	2（3）	0-2	移動 1 。
脚		パイルバンカー		オート	2	0	白兵攻撃2、この攻撃に対して「防御」は全て無効。なお、攻撃が命中したなら対象を「移動1」してもよい。
脚		プラズマブースター		ラピッド	1（2）	自身	移動1，移動後、このパーツと同じ部位にある白兵・肉 弾攻撃マニューバ1つを「ラピッド」で使用し てよい。そのマニューバのダメージ+1。