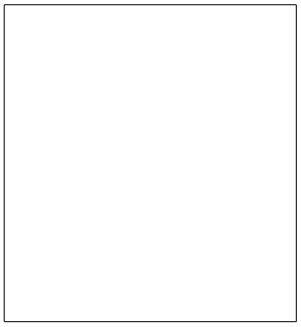
キャラクター名

アリス・ダイヤモンド

プレイヤー名



ポジション	アリス	**享年**	16
メインクラス	レクイエム	**暗示**	
サブクラス	タナトス	**寵愛点**	0

初期配置	花園
最大行動値	10

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

記憶のカケラ	内容
いじめ	苛つくままに、気分のままに、弱い奴をいたぶってやったこと。そうだ愉悦がいた。みんなでそいつを囲んで遊んでやった。蹴ったり髪を引っ張ったり頭に何かかけてやったり。楽しかったなぁ。
日常	退屈だけどあたたかくて、変わりばえしないけれど幸せな日常。そんな日々がきっといつまでも続くと信じていたのだけれど……気がつけばこんな体で、こんな世界で……何があったのだろう。
手術台	45

未練

対象	種類	狂気点		発狂時ペナルティ
たからもの	依存	2	①②③④⑤	パーツとして所持。破壊で狂気点+1
アネット	信頼	2	①②③④⑤	
シュラハト	恋心	3	①②③④⑤	
カエ	嫌悪	3	①②③④⑤	
ナギサ	執着	3	①②③④⑤	
クレース	執着	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		癒し		オート			他の姉妹からの、あなたに対する対話判定は全て出目+1される。
メインクラス		子守唄		オート		自身	バトルパートで射撃攻撃マニューバの攻撃判定出目-1、コスト-1（最低1）。
メインクラス		死の手		ラピッド	0		任意の攻撃マニューバ1つを「ラピッド」で使用してよい。
サブクラス		殺劇		オート		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をする場合、自身の攻撃判定出目+1、ダメージ+1してよい。
頭		のうみそ		オート			2
頭		めだま		オート			1
頭		アドレナリン		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		狙撃ライフル		アクション	2-1	2-3	射撃攻撃1、攻撃判定の出目+1。
腕		熊撃ち銃		アクション	3-1	0-2	射撃攻撃3。
腕		アンデッドガン		アクション	3-1	1-2	射撃攻撃1+爆発+全体攻撃。
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			
胴		ワイヤーリール		ラピッド		0-2	移動1
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		本		オート			バトルパート終了時、任意の未練 1 つを選んで狂気点を 1 点減らす。このパーツは損傷時に所持パーツから取り除く。