キャラクター名

アレン

プレイヤー名

| | | | |
|---|---|---|---|
| **ポジション** | アリス | **享年** | 8歳 |
| **メインクラス** | ステーシー | **暗示** | 幸福 |
| **サブクラス** | バロック | **寵愛点** | 0 |

| | |
|---|---|
| **初期配置** | 煉獄 |
| **最大行動値** | 12 |

| 能力値 | クラス | 修正 | 合計 |
|---|---|---|---|
| **武装** | 1 | 0 | 1 |
| **変異** | 3 | 1 | 4 |
| **改造** | 0 | 1 | 1 |

| 記憶のカケラ | 内容 |
|---|---|
| 翼を | 高い高いところから下を見ていたあなた。地上の風景はよく思い出せないけれど、きっと空を飛べると信じて一歩を踏み出した。あれからどうなったのだろう。あなたは空を飛べたのだろうか。 |
| お茶会 | 小鳥の声、美しい庭園、白い椅子と白いテーブル。ティーポットから注がれる紅茶。甘い香りのクッキー。楽しい談笑。あなたが少年として生きた時の、甘い記憶。その記憶はあなたを少年であり続けさせる。 |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |

| 未練 | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 対象 | 種類 | 狂気点 | | 発狂時ペナルティ |
| たからもの(本) | 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 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 頭 | | のうみそ | | オート | なし | 自身 | 最大行動値+2 |
| 頭 | | めだま | | オート | なし | 自身 | 最大行動値+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 | なし | なし | なし |
| 胴 | | はらわた | | オート | なし | なし | なし |
| 胴 | | 小説 | | オート | なし | なし | 本 |
| 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 |
| 腕 | | チェーンソー | | アクション | 3 | 0 | 白兵攻撃２+切断 |
| 胴 | | おとこのこ | | オート | なし | 自身 | 対話判定において出目+1 |
| 胴 | | しっぽ | | オート | なし | 自身 | 最大行動値+1 |
| 頭 | | アドレナリン | | オート | なし | 自身 | 最大行動値+1 |
| 頭 | | けもみみ | | オート | なし | 自身 | 最大行動値+１このパーツを行動判定で使用した際、大失敗してもこのパーツは損傷しない。 |
| 胴 | | つぎはぎ | | アクション | なし | 自身 | バトルパート終了時、このパーツと損傷した基本パーツ１つを修復してよい。 |
| メインクラス | | 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ターンに何度でも使用可。 |
| サブクラス | | 怪力 | | オート | なし | 自身 | 肉弾・白兵攻撃におけるダメージ+1 |
| メインクラス | | 肉の盾 | | ダメージ | 0 | 0～１ | ダメージに付随する効果をすべて打ち消す。 |
| ポジション | | 癒し | | オート | なし | | 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 | | 失敗作 | | オート | なし | 自身 | 攻撃・切断判定の出目は全て+1。ただし、バトルパートでの毎ターン終了時と戦闘終了時、任意のパーツ一つを損傷。 |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |