

キャラクター名  
アリス・エンジェル (Alice・Angell)

プレイヤー名

ポジション	ソロリティ	享年	10
メインクラス	ステーシー	暗示	反転
サブクラス	ゴシック	寵愛点	0

初期配置	煉獄
最大行動値	9

記憶のカケラ	内容

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

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
NC	悔恨	3	①②③④⑤	
ミラ	信頼	3	①②③④⑤	
虚白	対抗	1	①②③④⑤	
クー	対抗	3	①②③④⑤	
シュウ	憧憬	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		Somebody...		オート	なし	自身	最大行動値+2
頭		Help me...		オート	なし	自身	最大行動値+1
頭		涙でぬれた唇		アクション	2	0	肉弾攻撃1
頭		悲しい瞳		ジャッジ	1	0~1	支援2
腕		弱々しい手		アクション	2	0	肉弾攻撃1
腕		震える腕		ジャッジ	1	0	支援1
腕		追従		アクション	4	自身	移動1
腕		初マナーからの寵愛		オート	なし	自身	このパーツが破壊されずに戦闘終了したならこのパーツが装備された箇所の基本パーツは全て損傷前の状態に戻る
腕		手榴弾		ラピッド	2	0~1	砲撃攻撃2+爆発、攻撃判定-1
胴		蹲って震える		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		エプロン		オート	なし	自身	
胴		涙色のドレス		オート	なし	自身	
胴		ダイナ		オート	なし	なし	大事な黒猫の人形。首輪がパイプ爆弾に括り付けられている
胴		涙の洪水		ジャッジ	1	0~1	妨害1
胴		希望		オート	なし	自身	このパーツの損傷時、自身を舞台から取り除き、予め用意した別の手駒(行動値は現カウント-1)を同エリアもしくは隣接エリアに配置する
脚		ストラップシューズ		アクション	3	自身	移動1
脚		しましまタイツ		アクション	3	自身	移動1
脚		行かないで!		ジャッジ	1	0	妨害1
脚		火炎ビン		アクション	2	0~1	砲撃攻撃1+爆発+連撃1 攻撃判定の出目-1
ポジション		号泣		ラピッド	2	効果	あなたを含む舞台上の味方全員、望む攻撃マニューバ1つを「ラピッド」で使用してよい。
メインクラス		あらがう身体		オート	なし	自身	バトルパートにおいて、パーツ損傷してもターン終了までそのマニューバは使用できる。
メインクラス		犠牲の身体		ダメージ	0	0~1	ダメージに付随する効果全てを打ち消す
サブクラス		初マナーの最高の玩具		ダメージ	0	自身	使用済みの「ラピッド」「ジャッジ」「ダメージ」のマニューバを1つ、再使用可能にする。
				オート			