キャラクター名	プレイヤー名
アリス	

ポジション		**享年**	
メインクラス	ロマネスク	**暗示**	
サブクラス	ステーシー	**寵愛点**	0

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	1	0	1
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
頭		偽りの演出家(狂った歯車)		オート	なし	効果参照	あなたがいるエリアで、いずれかの敵が大失敗した際、その効果によって発生するダメージを1点上昇させて良い。
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
頭		演者の嗜み(カンフー)		オート	なし	自身	最大行動値+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
腕		キャスティング(単分子繊維)		アクション	2	0~1	白兵攻撃1+切断+連撃1
腕		細工の腕(ガントレット)		オート	なし	自身	腕のみ、ダメージに対して常に「防御1」。腕部にある白兵・肉弾攻撃マニューバのダメージ+1。
腕		掌握の腕(アームバイス)		ジャッジ	1	0	支援2か妨害2。
胴		かつての主人公(失敗作)		オート	なし	自身	攻撃判定・切断判定の出目は全て+1される。ただし、バトルパートでの毎ターン終了時及び戦闘終了時、あなたは任意のパーツを1つ損傷する。この損傷はコストとしては扱わない。
胴		せぼね		アクション	1	自身	同ターン内の次カウントで使うマニューバ1つのコスト□1（最低0）
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		脚本(しんぞう)		オート	なし	自身	最大行動値+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		絶対的立ち位置(不動)		オート	なし	自身	バトルパートにおいて、「転倒」「移動」を無効化しても良い。
				オート			