キャラクター名

アリシア

プレイヤー名

ポジション	コート	**享年**	15
メインクラス	ゴシック	**暗示**	
サブクラス	タナトス	**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	1	1	2
変異	1	0	1
改造	2	0	2

記憶のカケラ	内容
ゲーム	寝ても覚めてもゲームをしていた

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	0		バトルパート開始時、敵配置を見てから味方ドールを奈落以外の望む配置に変更できる
メインクラス		舌なめずり		ラピッド	0	0〜1	移動妨害 1
メインクラス		背徳の悦び		ダメージ	0	自身	使用済みのR・J・Dのマニューバーつを再使用可能にする
サブクラス		災禍		ダメージ	2	自身	自身が与えた白兵攻撃にのみ。全体攻撃をの効果を付ける。自身にダメージはなし
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
胴		つぎはぎ		オート		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を 1 つを修復してよい
脚		仕込みブーツ		アクション	2		白兵攻撃2　攻撃判定の出目に+1
腕		ドリル		アクション	2		白兵攻撃2、防御無効