

キャラクター名
大罪人アリス

プレイヤー名

ポジション		享年	
メインクラス		暗示	
サブクラス		寵愛点	0

初期配置	煉獄
最大行動値	16

記憶のカケラ	内容

能力値	クラス	修正	合計
武装	0	0	0
変異	0	0	0
改造	0	1	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
		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	+2
頭		めだま		オート	なし	自身	+1
頭		誰かの教え (よぶんなあたま)		オート	なし	自身	+2
頭		あご		アクション	3	自身	肉弾 1
頭		カンフー		オート	なし	自身	+1
頭		アドレナリン		オート	なし	自身	+1
頭		死の舞踏		ラピッド	0	自身	攻撃判定のサイコロを振り直す
頭		念動接続		オート	なし	0-2	各ターンにおいてカウント0となった際、自身を含む射程内の手駒全体の中で合計4つの損傷中のパーツを修復してもよい。
頭		超知覚領域		オート	なし	自身	シナリオでこのパーツを所持する手駒は1体以下でなくてはならない。あなたは全ての攻撃判定に+1の修正を得る。また、「結晶」「転動」を無効にしてもよい。
頭		絶対権力 (死神)		オート	なし	自身	白兵攻撃マニューバの攻撃判定において、出目+1してもよい。
頭		数多の手管		オート	なし	自身	あなたが【うで】【あし】を使用する際、コストは1減少する (最低0)
頭		ボルトヘッド		ジャッジ	1	自身	支援2
				オート			
腕		うで		ジャッジ	1	0	支援1
腕		亡者の狂乱		オート	なし	自身	サヴァントのみ所有可。あなたはあらゆる判定において、パーツが全て損傷した箇所ひとつにつき修正+1を得る。
腕		改造腕 (ドリル)		アクション	3	0	白兵攻撃 2 + 防御無効
腕		殺人衝動 (戦乙女)		オート	なし	自身	+2
腕		リフレックス		オート	なし	自身	+1
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		スパイク		ダメージ	なし	自身	自身の与えた白兵・肉弾ダメージ+2
腕		伸縮性ドレス (長い腕)		オート	なし	自身	肉弾・白兵攻撃マニューバの射程を+1してもよい。
腕		女王の意地 (怪力)		オート	なし	自身	肉弾・白兵におけるダメージ+1
腕		誰かの瞳 (よぶんなめ)		ジャッジ	1	0-1	支援2
				オート			
胴		アーマースキン		ダメージ	0	自身	防御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