

キャラクター名
アイス

プレイヤー名

ポジション	アリス	享年	
メインクラス	レクイエム	暗示	
サブクラス	タナトス	寵愛点	109

初期配置	煉獄
最大行動値	12

記憶のカケラ	内容

能力値	クラス	修正	合計
武装	3	3	6
変異	0	3	3
改造	1	2	3

未練			
対象	種類	狂気点	発狂時ペナルティ
きな	信頼	3 ①②③④⑤	
きり	信頼	3 ①②③④⑤	
		3 ①②③④⑤	
		3 ①②③④⑤	
		1 ①②③④⑤	
		1 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		雑談 (少女)		ラピッド	0	0	対象の姉妹1人と対話判定を行う
メインクラス		狙撃 (銃神)		オート	なし	自身	射撃攻撃マニューバの攻撃判定において、出目+1してもよい。
メインクラス		氷造 (最高の戦友)		ラピッド	1	自身	損傷中の「白兵攻撃」が「射撃攻撃」の効果を持つパーツ1つを損傷前の状態に戻してもよい。
サブクラス		刺突 (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。
メインクラス		集中		ラピッド	2	自身	以後、ターン終了まであなたの攻撃判定の出目+1
ポジション		ポジションチェンジ (楽園の天使)		ラピッド	2	自身	現在の位置に関係なく楽園に配置を変更する。移動ではない。
				オート			
		(槍) ライトニングアイシクル		アクション	4	効果参照	
		(弓矢) ライトニングアイシクル		アクション	4	0~3	弓矢 (レーザービーム) が損傷している場合は使用不可。射撃攻撃1の攻撃判定を3回行った後、射撃攻撃4を行う。失敗しても続けることができる。
		(レイピア) ライトニングアイシクル		アクション	4	0~1	射撃攻撃1の攻撃判定を1回行った後、射撃攻撃4を行う。失敗しても続けることができる。
				オート			
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		戦略的行動 (よぶんなあたま)		オート	なし	自身	最大行動値+2
頭		カンフー		オート	なし	自身	最大行動値+1
				オート			
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		オート	4	自身	移動 1
腕		弓矢 (レーザービーム)		アクション	3	0~3	射撃攻撃 1+切断
腕		槍 (バール)		アクション	3	0	白兵攻撃 2+攻撃判定の出目+1
腕		レイピア (単分子繊維)		アクション	2	0~1	白兵攻撃 1+切断+連撃 1
腕		アイスバレット (熊撃ち銃)		アクション	3	0~2	射撃攻撃 3
腕		フローズンキャノン (ランチャー)		アクション	4	1~2	砲撃攻撃 4+爆発
腕		不意打ち (よぶんなうで)		ラピッド	0	自身	「アクション」マニューバ1つを「ラピッド」として使用する。
腕		革手袋 (ガントレット)		オート	なし	自身	腕のみ防御1、白兵・肉弾攻撃マニューバダメージ+1