キャラクター名

アリス・ファーブラム

プレイヤー名

ポジション	アリス	**享年**	8
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	12

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

記憶のカケラ	内容
願い事	
廃棄	

未練

対象	種類	狂気点		発狂時ペナルティ
たからもの【本『不思議の国のアリス』	依存	3	①②③④⑤	パーツとして所持。破壊で狂気点+1
ア・ラブル	憧憬	3	①②③④⑤	
グリューン	友情	3	①②③④⑤	
ケーニィ	執着	3	①②③④⑤	
バセムラディス	保護	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			2
頭		めだま		オート			1
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
ポジション		お姫様		ダメージ	0	0～1	自身がダメージを受けた際のみ使用可。対象の他の仲間1体の次の「アクション」のコストを□1する(最低0)。
メインクラス		時計仕掛け		オート			エンバーミングを取得。
メインクラス		調律		ラピッド	0	0	対象の損傷したマニューバ1つを選ぶ。対象はターン終了時までそのパーツのマニューバを使用できる。
サブクラス		庇う		ダメージ	0	0～1	
頭		エンバーミング		ジャッジ	2	0	妨害2 。
頭		ボイスエフェクト		ラピッド	2	0～2	対象の仲間1体と対話判定が行える。
胴		リフレックス		オート	なし	自身	最大行動値+1。
腕		斧		アクション	3	0	白兵攻撃3。
脚		しっぽ		オート	なし	自身	最大行動値+1。
頭		けもみみ		オート	なし	自身	最大行動値+1。このパーツは行動判定で使用した際、ファンブルしてもこのパーツは損傷しない。