キャラクター名

プレイヤー名

ポジション	アリス	**享年**	9
メインクラス	ロマネスク	**暗示**	幸福
サブクラス	ロマネスク	**寵愛点**	0

初期配置	花園
最大行動値	11

能力値	**クラス**	**修正**	**合計**
武装	0	0	0
変異	0	0	0
改造	4	1	5

記憶のカケラ	内容
編み物	何かを編んでいた。誰のためだっただろうか。何を編んでいたんだろう、マフラーか手袋かセーターか……脳は編み方を覚えている。毛糸と棒があれば、今でも何か、編めるはず……。
飢え	食べたいものが食べられなかった記憶、ないはずの食欲が疼く。腹の中が渇く。かみちぎって咀嚼したい。食べたい食べたい食べたい。あの時もたしか……。

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
	友情	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		自身	最大行動値+2
頭		めだま		オート		自身	最大行動値+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		はらわた		オート			効果なし
胴		はらわた		オート			効果なし
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のコストを-1する
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		リミッター		オート		自身	このパーツが損傷したとき、宣言で最大行動値+2してもよい。バトルパート終了まで効果は続き、効果中パーツを修復できない。
頭		ボイスエフェクト		ラピッド	2	0~2	互いに対話判定を行ってよい
腕		ドリル		アクション	3	0	白兵攻撃2、防御無効
胴		アサシンブレード		ラピッド	2	0	白兵攻撃2+連撃1
脚		パイルバンカー		アクション	2	0	白兵攻撃2、防御無効、攻撃対象を移動1してもよい
ポジション		楽園の天使		ラピッド	2	自身	「楽園」に配置変更。移動ではない。
メインクラス		戦乙女		オート		自身	最大行動値+2
メインクラス		死の舞踏		ジャッジ		自身	攻撃判定のサイコロを振りなおす
サブクラス		調律		ラピッド		0	対象の破損したパーツを1つ選ぶ、ターン終了までマニューバ使用可
胴		たからもの(かわいい衣装)		オート			