

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	16
メインクラス	レクイエム	暗示	人形
サブクラス	ロマネスク	寵愛点	122

初期配置	花園
最大行動値	17

記憶のカケラ	内容
神託	
殺戮の天使	
最終戦争	
手術台	
戦火	

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

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
モニカ	友情	3 ①②③④⑤	
ひろ	信頼	3 ①②③④⑤	
ノノ	保護	2 ①②③④⑤	
		2 ①②③④⑤	
		0 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	なし	参照	バトルパート開始時、あなたは敵配置を見てから、味方ドール1体の配置を「奈落」以外の望むエリアに変更してもよい。
ポジション		看破		ラピッド	0	0～3	対象の「ラピッド」「ダメージ」「ジャッジ」マニューバ1つの効果を打ち消す。
ポジション		助言		ジャッジ	0	0～2	支援1か妨害1。
メインクラス		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。
サブクラス		失敗作		オート	なし	自身	攻撃判定、切断判定+1してもよい。その場合戦闘終了、ターン終了時任意のパーツを1つ損傷する。これはコストではない。
メインクラス		死の手		ラピッド	なし	自身	任意の攻撃マニューバを1つを「ラピッド」で使用してよい。
サブクラス		死の舞踏		ジャッジ	0	自身	攻撃判定のサイコロを振りなおす。
				オート			
頭		たからもの		オート			
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
				オート			
腕		対戦車ライフル		アクション	4	1～3	射撃攻撃5。
腕		パイルバンカー		アクション	2	0	白兵攻撃2、この攻撃に対して「防御」は全て無効。なお、攻撃が命中したなら対象を「移動1」してもよい。
腕		棺桶		ダメージ	2	自身	防御2。このパーツが戦闘終了時に破壊されていない場合は、自身の損傷している任意のパーツを2つ選んで損傷前の状態に戻してもよい。
頭		スコープ		ジャッジ	0	自身	支援2、射撃、砲撃攻撃のみ可。
頭		カンフー		オート	なし	自身	最大行動値+1。