

キャラクター名

プレイヤー名

アリス

ポジション	アリス	享年	15
メインクラス	バロック	暗示	幸福
サブクラス	ステーション	寵愛点	0

初期配置	煉獄	記憶のカケラ	内容
最大行動値	11	α 99:培養層	君の記憶の始まりは液体に満たされた狭い水槽の中だった。 どうしてここにいるのだろうか。死ぬ前にここから出ることはできたのだろうか。
能力値	クラス	修正	合計
武装	1	0	1
変異	3	0	3
改造	0	1	1
		71:うとうと	甘いまどろみ。優しくて温かい何かが君を包み込む。 君の意思とは裏腹に、意識はまた深い底へとゆっくり沈んでいった。

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
ポジション		負けない心		オート	なし	自身	対話判定において、+1にしてよい
メインクラス		狂鬼		オート	なし	自身	肉弾攻撃マニューバの攻撃判定の出目+1
メインクラス		怪力		オート	なし	自身	肉弾・白兵攻撃におけるダメージ+1
サブクラス		失敗作		オート	なし	自身	攻撃判定・切断判定の出目は全て+1。毎ターンおよび戦闘終了時、任意のパーツ1つ損傷
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		カンフー		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 行動判定で大失敗しても損傷しない
頭		首飾り(たからもの)		オート	なし	自身	バトルパート終了時、任意の未練を一つ選んで狂気点を1点減らす。このパーツは損傷時に所持パーツから取り除く。
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
腕		リミッター		オート	なし	自身	このパーツがバトルパート中に損傷した時、宣言することで最大行動値+2してよい。バトル終了まで効果が続き、バトル中修復できない
腕		にくへび		アクション	3	0	肉弾攻撃 2 + 連撃 2。攻撃判定において1回だけサイコロ振りなおせる
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	なし	なし	なし
胴		はらわた		オート	なし	なし	なし
胴		うじむし		オート	なし	自身	バトルパートにてターン終了時、パート終了時、このパーツが損傷していたなら修復してよい
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