

キャラクター名
アリシア

プレイヤー名

ポジション	アリス	享年	7歳
メインクラス	タナトス	暗示	反転
サブクラス	タナトス	寵愛点	0

初期配置	煉獄
最大行動値	12

記憶のカケラ	内容
少女	
少年	

能力値	クラス	修正	合計
武装	2	0	2
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
		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、出目+1してよい。
				オート			
メインクラス		二刀流		オート	なし	自身	戦闘開始時、腕部にある白兵攻撃パーツを2つ選ぶ。片方は使用出来る。片方には「連撃+(最大)」を加える。この効果は選んだパーツが損傷するまで有効。
メインクラス		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		災禍		ダメージ	2	自身	自身が与えた白兵攻撃にのみ使用可。「全体攻撃」の効果を得る。これによって自身がダメージを受けることはない。
				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		カンフー		オート	なし	自身	最大行動値+1
頭		アドレナリン		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		アクション	4	自身	移動 1
腕		椅子		アクション	3	0	白兵攻撃2。アドベンチャーパート、エンドパート中にあなたが姉妹へ対話判定を行う際、対話判定において出目+1。
腕		クロスボウ		アクション	3	1-2	白兵攻撃2。命中したなら対象はターン終了まで攻撃マニューバを使用する際、追加で行動値を1消費する(この効果は重複しない)。
腕		ぬいぐるみ		オート	なし	なし	
				オート			
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	
胴		はらわた		オート	なし	なし	
胴		ターボエンジン		オート	なし	自身	最大行動値+[経過ターン数](1ターン目なら+1、2ターン目なら+2と増えていく)。
				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