

キャラクター名

プレイヤー名



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

初期配置	煉獄
最大行動値	8

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

記憶のカケラ	内容

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
		のうみそ		オート	なし	自身	最大行動値+2
		よぶんなあたま		オート	なし	自身	最大行動値+2
		リミッター		オート	なし	自身	このパーツが損傷した時に最大行動値を+2する。
		痕抉り		アクション	3	0~1	精神攻撃として、攻撃判定を行う。成功したなら、対象が獲得している「記憶のカケラ」と同じ数だけ、対象は自身のパーツを選び損傷する。
		ほね		アクション	3	自身	移動1
		発勁		ラピッド	0	0	自身に対しては使用不可。移動1
		ホッパー		アクション	2	自信	移動1。移動妨害は全て無効
		はらわた		オート	なし	なし	
		はらわた		オート	なし	なし	
		硬い皮膚		ダメージ	0	自身	防御2
		オートセパレート		オート	なし	自信	切断を常に無効化してよい。
		縫合用アーム		オート	0	0~1	あなたが使用した攻撃マニューバにより、攻撃対象が最低一箇所に全壊させた時のみ、使用できる。範囲内のカメラカプツァンターを対象に選ぶ。対象は損傷したパーツを2箇所修復させる。
		念堂接続		オート	なし	0~2	各ターンにおいてカウント0となった際、自信を含む射程内の手駒全体の中で合計四つの損傷中のパーツを修復してもよい
		ボルトヘッド		ジャッジ	1	自信	支援2
		死の手		ラピッド	0	自信	任意の攻撃マニューバ1つをラピッドで使用して良い。
		よぶんなうで		ラピッド	0	自信	望むアクションマニューバ1つをラピッドとして使用する。
		うろこ		ダメージ	1	自信	防御2