=キャラク:	ター名====						一 プレ	イヤー名				
ポジション		アリス				1	建年					
メインクラス		ステーシー				Bi	訴					
サブク	ラス	ステーシー				寵愛点				0		
初期配置 最大行動値			煉獄 10			記憶の)カケラ	j		内容		
能力値	クラス	修正	修正合記		7							
武装	2	0		2								
変異	2	0	0 :									
改造	0	0		0	l							
								 <練				
対象種類					狂	気点						
た	からもの		依存		12345		パーツとして所持。破壊で狂気点+1					
			3 ①		2345							
3				3	1)(2345						
				2345								
					2345							
3 12345												
マニューバ												
タイプ	損傷		名前		1	使用タイ	ミング	コスト	射程		効果	
			のうみそ				<u> </u>	<i>†</i> rl.	白良	B 4	- 行動値ェ2	

				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	最大行動值+2
		よぶんなあたま		オート	なし	自身	最大行動值+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。
				オート			
		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
				オート			
		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
				オート			
		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。
				オート			
		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以上を全境させた時のみ、使用できる。前拒約のホラーかサヴァント一体を対象に渡が、対象な損傷したパーツを乙間移復させる。
		念堂接続		オート	なし	0 ~2	各ターンにおいてカウントのとなった際、自信を含む射程内の手動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
				オート			