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	ステーシー	**暗示**	
サブクラス	ステーシー	**寵愛点**	0

初期配置	煉獄
最大行動値	10

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。
				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	自身	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	自身	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損させた時のみ、使用できる。射程内のカラーカザヴァント一体を対象に選び、対象は損傷したパーツを2個修復させる。
		念堂接続		オート	なし	0～2	各ターンにおいてカウントO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	自身	支援2
		死の手		ラピッド	0	自身	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	自身	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	自身	防御2
				オート			