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	サイケデリック	**暗示**	
サブクラス	サイケデリック	**寵愛点**	0

初期配置	煉獄
最大行動値	11

能力値	**クラス**	**修正**	**合計**
武装	0	0	0
変異	0	0	0
改造	2	1	3

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
頭		のうみそ		オート			2
頭		めだま		オート			1
頭		あご		アクション	2	0	肉弾攻撃１
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
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			
胴		はらわた		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
				オート			
ポジション				オート			
メインクラス		破壊の渦		ラピッド	効果	効果	第１ターン終了まで使用不可。コストの代わりに、あなたは発狂していない未練全てに、狂気点１点を加える。舞台上の生存社はパーツ４つを各自選び、損傷させる（レギオンは全滅）。
メインクラス		歪める力		ラピッド	3	0~2	『完全解体』状態でも使用可。対象はパーツを２つ選ぶ。そのパーツは損傷する（レギオンは２体減少）。
サブクラス		喪失の共有		ラピッド	3	0~1	ホラーに対してのみ有効。自身の箇所１つを任意で選ぶ。対象は「選んだ箇所にある損傷しているパーツ」と同数を対象自身パーツから選び、損傷させる。
頭		エンバーミング		ジャッジ	2	0	妨害２。１ターンに何度でも使用してよい。ただし、１回の判定への重複は不可。
頭		エナジーチューブ		オート	なし	自身	最大行動値＋２。装備箇所にダメージを受けた際、あなたは任意の基本パーツ１つを追加で損傷しなくてはならない。
胴		ジャンクパーツ		オート	なし	自身	このパーツが破壊されず戦闘終了したなら、このパーツが装備された箇所の基本パーツはすべて損傷前の状態に戻る。
		たからもの		オート			