キャラクター名	プレイヤー名
エルピス	

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	16

能力値	クラス	修正	合計
武装	2	1	3
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
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		もうやめて		ダメージ	1	自身	防御1+「切断」無効化。
頭		はやく		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。（よぶんなうで）
頭		なにもしないで		オート	なし	自身	自身が受けた「爆発」を無効化してもよい。あなたが攻撃判定で大失敗した際、手駒に与える手駒にダメージは2倍になる。
頭		救済		オート			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。
頭		いたくないよ		アクション	2	0-1	あなたは対象1体の損傷中のパーツを1つ選び、それを修復する。
				オート			
				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		かえってきて		アクション			戦闘開始時にアーカイブに設定されていた、完全無傷状態のカラー1体を選び、そのカラーの損傷状況と同期状態にあるカラー、新たに同期カラー1体を「戦闘」として、あなたと共に戦闘するエリアに配置。（復帰戦闘）
腕		ここでねむって		アクション	2	0-2	他の手駒にのみ使用可。対象はこのカウントに任意のアクションマニューバ1つをコスト0で使用してよい。
腕		救済		オート			1
腕		よぶんなにく		オート			なし
腕		★いたいの		ダメージ	1	自身	防御2
				オート			
				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	なし
胴		はらわた		オート	なし	なし	なし
胴		いっしょにいて		ダメージ	なし	0	同エリアの手駒は全て「転倒」「移動」を無視してよい。
胴		だいじょうぶ		オート	なし	自身	バトルパートにおいて、パーツを損傷しても、ターン終了までそのマニューバは使用できる。
胴		救済		オート			2
胴		★まだ		ダメージ	0	自身	使用済みの「ラピッド」「ジャッジ」「ダメージ」のマニューバを1つ、再使用可能にする