キャラクター名

エルピス

プレイヤー名

ポジション	アリス	**享年**	9
メインクラス	タナトス	**暗示**	幸福
サブクラス	ロマネスク	**寵愛点**	NaN

初期配置	煉獄
最大行動値	11

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

記憶のカケラ	内容
命	
物語	
最終戦争	(死人工場)

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
くろ	保護	3	①②③④⑤	
いゆ	憧憬	3	①②③④⑤	
		2	①②③④⑤	
		2	①②③④⑤	
		2	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
ポジション		少女		ラピッド	0	0	対象の姉妹１人と対話判定を行う。
腕		うで		ジャッジ	1	0	支援１
サブクラス		死の舞踏		ジャッジ	0	自身	攻撃判定のサイコロを振りなおす。
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		救急箱		オート	なし		このパーツが戦闘終了時に破壊されていなければ、自分以外の姉妹の損傷している基本パーツ合計３つを選んで損傷前の状態に戻してもよい。
メインクラス		殺劇		オート	なし	自身	バトルパートで、同カウント内に他の姉妹が攻撃対象とした敵に攻撃判定する際、自身の攻撃判定出目＋1、ダメージ＋1してよい。
頭		あご		アクション	2	0	肉弾攻撃１
脚		スパイク		ダメージ	1	自身	自身がダメージを与えた際のみ使用可。白兵・肉弾ダメージ＋２
腕		こぶし		アクション	2	0	肉弾攻撃１
腕		パイルバンカー		アクション	2	0	白兵攻撃２、この攻撃に対して「防御」は全て無効。なお、攻撃が命中したなら対象を「移動１」してもよい
メインクラス		冥王		オート	なし	自身	レギオンの「移動妨害」を常に無効化してよい。さらに、レギオンがあなたに対して行った攻撃判定は判定値７以上でなければダメージを与えない。
胴		はらわた		オート			
胴		はらわた		オート			
腕		かた		アクション	4	自身	移動１
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
頭		のうみそ		オート			2
頭		めだま		オート			1
胴		しっぽ		オート	なし	自身	最大行動値＋１
頭		アドレナリン		オート	なし	自身	最大行動値＋１
胴		たからもの		オート			本