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	11

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
ポジション		みだれつつき		アクション	3	0	肉弾攻撃2+連撃2。攻撃判定において、（連撃で発生した判定も含めた中で）1回だけサイコロを振りなおしてよい。
ポジション		行動操作		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を1つコスト0で使用してよい。
ポジション		はばたく		アクション	2	自身	移動1～2
サブクラス		ベクトル偏向膜		オート	なし	自身	自身が受けた爆発を無効化してもよい。攻撃判定に失敗時、手駒に与えるダメージは2倍になる
ポジション		連れ去る		アクション	3	自身	移動1。宣言時、同エリアの対象（レギオンは不可）1体を選んでよい。自身が移動した後、選んだ対象を移動後のエリアに配置を変更する（この効果は「移動」ではない）。
サブクラス		強酸粘液		ダメージ	1	0～1	自身がダメージを受けた際、ダメージを与えた対象にのみ使用可。肉弾攻撃2
サブクラス		しょくしゅ		ラピッド	1	0～1	移動妨害1
サブクラス		やぶれひまく		ダメージ	0	自身	防御2
サブクラス		思考接続		オート			毎ターン開始時、ターン終了まで最大行動値+［舞台上のレギオンのグループ数］。
脚		のうみそ		オート			2
脚		はらわた		オート			
脚		はらわた		オート			