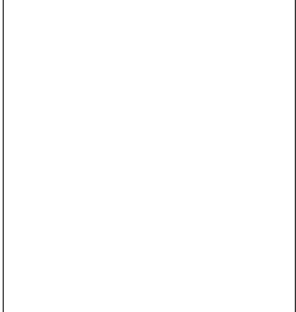


キャラクター名	カメラア
---------	------

プレイヤー名	
--------	--



ポジション	オートマトン	享年	12
メインクラス	ステシー	暗示	陥穽
サブクラス	ゴシック	寵愛点	0

初期配置	煉獄
最大行動値	16

記憶のカケラ	内容
死去	あなたの目の前で、一つの命が終わった記憶。それはあなたにとって、とてどもと大切な命だったのに。今、死にながら動いているあなた。同じことがあの命にも起こっているのだろうか？
鏡台	鏡に映る自分の顔。がんばってきれいになろうとした。初めて口紅を塗った時、いつもと違う髪型にした時、化粧を始めた時……ああでも、今のあなたは死体の顔。代わりのまじく人影の顔……。
少年	一人の少年に、お前さんがあんなに可愛かった、お前さんがあんなに可愛かった、お前さんがあんなに可愛かった、お前さんがあんなに可愛かった、お前さんがあんなに可愛かった、お前さんがあんなに可愛かった、お前さんがあんなに可愛かった、お前さんがあんなに可愛かった、お前さんがあんなに可愛かった、お前さんがあんなに可愛かった。
ESP暴走	ESP暴走したときの記憶。ESP暴走したときの記憶。ESP暴走したときの記憶。ESP暴走したときの記憶。ESP暴走したときの記憶。ESP暴走したときの記憶。ESP暴走したときの記憶。ESP暴走したときの記憶。ESP暴走したときの記憶。ESP暴走したときの記憶。
楽しいひととき	楽しいひとときの記憶。楽しいひとときの記憶。楽しいひとときの記憶。楽しいひとときの記憶。楽しいひとときの記憶。楽しいひとときの記憶。楽しいひとときの記憶。楽しいひとときの記憶。楽しいひとときの記憶。楽しいひとときの記憶。

能力値	クラス	修正	合計
武装	1	2	3
変異	2	4	6
改造	1	5	6

未練			
対象	種類	狂気点	発狂時ペナルティ
たからもの	依存	2 ①②③④⑤	パーツとして所持。破壊で狂気点+1
リリス	信頼	2 ①②③④⑤	
ローラ	憧憬	1 ①②③④⑤	
マートル	執着	1 ①②③④⑤	
アルバ	対抗	1 ①②③④⑤	
ソレイユ	保護	0 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		援護		オート		0~1	1ターンに1回、範囲内の敵の継続的「アクション」マニューバを宣言した際、全員のうえで自身の属性行動値を1減らす代わりに、宣言されたマニューバのコストを0としてよい
メインクラス		庇う		ダメージ	0	0~1	対象が受けたダメージを、代わりに自身が無効にする。1ターンに何度でも使用可
メインクラス		臓物豚		オート		効果参照	戦闘終了時、あなたを含む姉妹全員、損傷している【はらわた】を修復してよい
サブクラス		肉の宴		アクション	1	自身	損傷した基本パーツ1つを修復する
サブクラス		捕食者		ダメージ	2	0	自身のいるエリア内の敵全てに「転倒」を与える
サブクラス		悪食		オート		効果参照	自身の攻撃によって対象に発生させた切断判定は、出目が-2される
サブクラス		背徳の悦び		ダメージ	0	自身	使用済みの「ラビッド」「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
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
頭		カンフー		オート		自身	最大行動値+1
頭		アドレナリン		オート		自身	最大行動値+1
頭		よぶんなあたま		オート		自身	最大行動値+2
頭		けもみみ		オート		自身	最大行動値+1。このパーツを行動判定で使用した際、大失敗してもこのパーツは損傷しない
頭		アンテナ		オート		自身	あなたは戦闘中の1ターンにつき1回だけ、コストの代わりに加えられる狂気点1点を無効化できる
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		名刀		アクション	2	0	白兵攻撃2+切断、攻撃判定の出目+1
腕		合金トランク		ダメージ	0	自身	防御1+「爆発」無効化
腕		パイルバンカー（ハンマー）		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
腕		リフレックス		オート		自身	最大行動値+1
腕		オートセパレート		オート		自身	「切断」を常に無効化してよい
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			
胴		つぎはぎ		オート		自身	このパーツにてターン終了時、パート終了時、このパーツが損傷していたなら、修復してよい