キャラクター名

カミーユ

プレイヤー名

ポジション	オートマトン	**享年**	？？
メインクラス	タナトス	**暗示**	破局
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	9

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

記憶のカケラ	内容
バカッ！	最果ｐ３１
残酷な遊戯	最果ｐ30

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
ポジション		援護		オート	効果参照	0～1	1ターンに一回、射程内の姉妹がアクションマニューバを宣言した際、台詞の上で自身の行動値を1減らす代わり、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		死神		オート	なし	自身	白兵攻撃マニューバの攻撃は判定において、出目+1してもよい。
メインクラス		刹那		オート	なし	自身	バトルパートで、攻撃マニューバを使用した際、自身以外はラピッド、ジャッジでマニューバを使用できない。
サブクラス		平気		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。
腕		斧		アクション	3	0	白兵攻撃３
脚		仕込みブーツ		アクション	2	0	白兵攻撃２、攻撃判定＋１。
胴		おおあな		ジャッジ	0	0～3	自分に対する攻撃にのみ使用可能。妨害１。
胴		おとこのこ		オート	なし	自身	対話判定＋１。
腕		本		オート	なし	なし	たからもの