キャラクター名

ガロウ・カーミー将軍

プレイヤー名

ポジション	コート	**享年**	
メインクラス	ゴシック	**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	1	1	2
変異	2	0	2
改造	1	0	1

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		助言		ジャッジ	効果参照	0~2	支援１か妨害１
サブクラス		平気		オート	0	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時までそのマニューバは使用できる
メインクラス		背徳の喜び		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、再使用可にする
サブクラス		庇う		オート	0	0〜1	対象が受けたダメージを、代わりに自信が受ける。1ターンに何度でも使用可
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		カンフー		オート	なし	自身	最大行動値+1
頭		慧眼（よぶんなめ）		ジャッジ	1	0〜1	支援２
頭		叱咤激励（ボイスエフェクト）		ラピッド	2	0~1	対象の姉妹1体と互いに会話判定を行っても良い
				オート			
腕		こぶし		ジャッジ	2	0	肉弾攻撃1
腕		うで		ジャッジ	1	0	支援1
腕		ショットガン		アクション	2	0~1	攻撃１＋爆発、攻撃判定の出目＋１
腕		かた		アクション	4	自身	移動1
				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	
胴		はらわた		オート	なし	なし	
胴		アクセサリー		オート	なし	なし	昔妹分がくれた大切なもの。
胴		しんぞう		オート	なし	自身	最大行動値+1
				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