キャラクター名

神和 榛名(かんなぎ はるな)

プレイヤー名

ポジション		**享年**	
メインクラス		**暗示**	
サブクラス		**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	0	0	0
変異	0	0	0
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
		はりつき		オート			
		人形遣い		オート			
		不動		オート			
		育児嚢		オート			
		死体のダンス		オート			
		束縛の糸		オート			
		糸引き(ワイヤーリール)		オート			
		死人指揮		オート			
		仕掛け罠		オート			
		中枢神経(のうみそ)		オート			
		どくばり		オート			
		めだま		オート			
		振動察知(しんぞう)		オート			
		蜘蛛の巣(アドレナリン)		オート			
		狂気の歌		オート	3	0	精神攻撃1+全体攻撃
		悪魔の化身		オート		自身	精神攻撃の命中の出目+1
		知覚混乱		ジャッジ	2	1～2	妨害2、1ターンに何度でも使用可。ただし一回の判定に対してはー度しか使用できない。
		死者の王		オート		特殊	舞台上のすべてのレギオンは最大行動値+1、攻撃判定+1。
		痕抉り		アクション	3	0～1	精神攻撃として攻撃判定を行う。成功したなら、対象が獲得している「記憶のカケラ」と同じ数だけ、対象は自身のパーツを選び、損傷する。