キャラクター名

割れたガラス_アヤメ_第一形態

プレイヤー名

ポジション	ジャンク	**享年**	
メインクラス	サイケデリック	**暗示**	
サブクラス	サイケデリック	**寵愛点**	9

初期配置	煉獄
最大行動値	13

能力値	クラス	修正	合計
武装	0	0	0
変異	0	0	0
改造	2	1	3

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
		3	①②③④⑤	
		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		痕抉り		アクション	3	0~1	精神攻撃として判定する。成功したら、対象が獲得している「記憶のカケラ」と同じ数だけ、対象は自身パーツを選び、損傷する。
頭		のうみそ		オート	なし	自身	最大行動値＋２
頭		覚醒領域（よぶんなあたま）		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		リミッター		オート	なし	自身	このパーツがバトルパート中に損傷した時、バトルパート終了まで最大行動値+2。
				オート			
腕		空間抉り		アクション	2	0~2	対象はパーツを1つ選び損傷させる
腕		強制再起動		アクション	効果参照	効果参照	完全解体状態のホラー体を選ぶ。選んだホラーと同じ行動値を払い、そのホラーをあなたと同じエリアか隣接エリアに「増援」として配置する。
腕		屍肉の盾		ダメージ	1	自身	1ターンに何度でも使用可。同エリアのレギオンを任意の数減らし、減らした数分だけ受けるダメージを減らしてよい。
腕		悪夢の化身		オート	なし	自身	精神攻撃の攻撃判定において出目+1してもよい。
腕		痩せた腕（よぶんなにく）		オート	なし	自身	なし
腕		痩せた腕（よぶんなにく）		オート			
				オート			
胴		失敗作		オート	なし	自身	攻撃・切断判定の出目+1。毎ターン終了時、あなたは任意のパーツ１つを損傷する。
胴		しんぞう		オート	なし	自身	最大行動値+1
胴		リフレックス		オート	なし	自身	最大行動値+1
胴		はらわた		オート	なし	自身	なし
胴		はらわた		オート	なし	自身	なし
				オート			
脚		フローター		オート	なし	自身	自身を対象とする肉弾・白兵攻撃判定値-1（全体攻撃は自身に対してのみ-1）
脚		痩せた脚（よぶんなにく）		オート	なし	自身	なし