キャラクター名

割れたガラス_アヤメ4

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**	7

初期配置	煉獄
最大行動値	12

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		真の主		オート	なし	自身	このパーツの損傷時、自身を舞台から取り除き、予め用意した別の手駒を同エリアか隣接エリアに配置。
頭		怨嗟のミナモト		オート	なし	自身	最大行動値+2
頭		怨嗟の眼		オート	なし	自身	最大行動値＋1
頭		捨てられた理性		オート	なし	自身	最大行動値+2。装備箇所にダメージを受けた際、任意の基本パーツを1つ損傷する。
				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		主の盾		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		怨嗟の衝動		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。
腕		何かのカケラ		オート	なし	自身	透明な何か。今となっては脆く、持ち主にさえ傷つける何か。無垢なそれは何色にでも染まった。それは持主の心と同じだったのかもしれない。
				オート			
胴		怨嗟の脈動		オート	なし	自身	最大行動値+1
胴		止まらぬ憎悪		ジャッジ	2	0	支援1
				オート			
脚		主たる所以		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）