キャラクター名

未定

プレイヤー名

ポジション	ホリック	**享年**	
メインクラス	バロック	**暗示**	反転
サブクラス	バロック	**寵愛点**	0

初期配置	煉獄
最大行動値	10

能力値	クラス	修正	合計
武装	0	0	0
変異	4	1	5
改造	0	0	0

記憶のカケラ	内容
廃棄	
教室	

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		修羅		ジャッジ	※	自身	コストとしてあなたは任意の未練に狂気点一点を加える。支援３
メインクラス		狂鬼		オート	なし	自身	肉弾攻撃マニューバの攻撃判定において、出目＋１してもよい
メインクラス		怪力		オート	なし	自身	肉弾・白兵攻撃におけるダメージ＋１
サブクラス		異形存在		オート	なし	自身	バトルパートにおいて攻撃を受けた際、敵が大成功でなければ命中箇所を任意に決めてよい。ただし全損した箇所は不可
頭		エンバーミング		ジャッジ	2	0	妨害２。１ターンに何度使ってもよい。ただし、一回の判定へ重複は不可。
頭		よぶんなめ		ジャッジ	1	0～1	支援２。
胴		しんぞう		オート	なし	自身	行動値＋１
胴		どろどろ		ダメージ	1	0～1	自身がダメージを受けた際、そのダメージを与えた対象にのみ使用可。肉弾攻撃２
腕		つめたいひかり		アクション	1	自身	ターンが終了するか、このパーツが損傷するまで舞台上のホラー・レギオンはあなた以外を対象とした攻撃判定に－１の修正を受ける（この修正は累積しない）
脚		にくへび		アクション	3	0	肉弾攻撃２+連撃２。攻撃判定において（連撃で発生した判定も含めた中で）一回だけサイコロを振り直してもよい。