

キャラクター名
焰珠

プレイヤー名

ポジション	ホリック	享年	16
メインクラス	バロック	暗示	
サブクラス	サイケデリック	寵愛点	0

初期配置	煉獄
最大行動値	9

記憶のカケラ	内容

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

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		霧の森(墮地獄)		アクション	効果参照	自身	あなたはコストの代わりに、任意の未練へ狂気点を1点加える。あなたの配置エリアが、地獄に変更される
メインクラス		ベクター(怪力)		オート	なし	自身	肉弾・白兵攻撃におけるダメージ+1
メインクラス		不死の体(業軀)		オート	なし	自身	バトルパート終了時、望むパーツ2つを修復してよい
メインクラス		異形変態(歪める力)		ラピッド	3	0~2	『完全解体』状態でも使用可。対象はパーツをふたつえらぶ。そのパーツは損傷する(シギオンは2体減少)
				オート			
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
頭		魂喰らい(すすりじ)		アクション	2	0	肉弾攻撃1。この攻撃で敵のパーツを損傷させた際、あなたの【はらわた】が損傷しているなら1つだけ損傷前の状態に戻してよい
頭		蕩けた冠(リミッター)		オート	効果参照	自身	このパーツがバトルパート中に暴撃した時、宣言することで最大行動値に+2してもよい。バトルパート終了までこの効果は続き、効果中はこのパーツを修復できない
				オート			
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
腕		遊戯(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)1回だけサイコロを振りなおしてもよい
腕		ぬいぐるみ		オート			
				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			
胴		はらわた		オート			
胴		幼い体(つぎはぎ)		オート	なし	自身	バトルパート終了時、このパーツと損傷した基本パーツ1つを修復してよい
胴		目覚め(第二形態)		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(行動値は現カウント-1)を同一エリアが隣接エリアに配置。
				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