キャラクター名	プレイヤー名
イリス	

ポジション	ホリック	**享年**	
メインクラス	ゴシック	**暗示**	
サブクラス	ステーシー	**寵愛点**	0

初期配置	煉獄
最大行動値	9

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

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
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		奈落の引力		オート	なし	自身	奈落方向へ移動する際、コスト-1（最低0）される。
メインクラス		悪食		オート	なし	効果参照	自身の攻撃よって発生させた切断判定は出目-2される。
メインクラス		舌なめずり		ラピッド	0	0～1	移動妨害1
サブクラス		失敗作		オート	なし	自身	攻撃判定・切断判定の出目は全て+1、ターン終了時・戦闘終了時にパーツ損傷
頭		闘争本能(ｶﾝﾌｰ)		オート	なし	自身	最大行動値+1
脚		はりつき		アクション	3	自身	移動1、移動妨害無効
腕		よぶんなうで		ラピッド	0	自身	望む「アクション」マニューバ1つを「ラピッド」として使用する。
胴		ゾンビボム（エラッタ）		ダメージ	0	0	このパーツがバトルパート中に装備した時、自身に対して対象値の「攻撃力(撃)×(最良+全体攻撃)」が発生する。ただし、この効果に対して「ラピッド」「ジャッジ」タイミングは発生しないし。）
腕		シザーハンズ		アクション	2	0	肉弾攻撃1+切断
頭		イヤリング		オート			