キャラクター名

被検体γ

プレイヤー名

ポジション		**享年**	
メインクラス		**暗示**	
サブクラス		**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	0	0	0
変異	0	0	0
改造	0	0	0

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
		死人のダンス		アクション	2	0～2	ターンが終了するまで対象への攻撃判定の出目-１
		感覚同期（精神堕落）		ラピッド	1	参照	このマニューバが宣言されてからカウントの終了時までにこのマニューバが張っていた場合効果が発動する。全てのドールは任意の未練に狂気点を4点加える。この効果が発動するまで再使用不可
		精神侵食		オート	なし	自身	自身にダメージを与えた対象はターンの終了時に狂気判定（出目-1、発狂している未練の数だけ「+X」する。）を行う。
		傷舐め		オート	なし	自身	自身の攻撃で部位を全損させた場合、対象は任意の未練に狂気点を1点加える。
		単分子繊維		アクション	2	0～1	白兵攻撃1+切断+連撃1
		乱舞		オート	なし	自身	自身の全ての攻撃に「連撃1」を付与する。（すでに連撃がある場合は連撃の値+１）
		怪力		オート	なし	自身	白兵攻撃のダメージ+１
		悪食		オート	なし	自身	自身の攻撃で与えた切断判定の出目－2
		長い腕		オート	なし	自身	白兵攻撃の射程+１
		肉の盾		ダメージ	0	0～1	ダメージに付属する効果を全て無効にする
		死人の流儀		ジャッジ	参照	0～1	支援2か妨害2。コストとしてパーツ1つ損傷
		蠢く肉片		ジャッジ	0	0～2	妨害3　パーツが損傷している場合のみ使用可能。
		完全な被検体		オート	なし	自身	自身の全ての判定値＋3
		知覚拡張		オート			最大行動値＋10
		はらたわ		オート			5
		不死の遺伝子		オート	なし	自身	このパーツが損傷した場合自身を舞台上から削除して「被検体α」を舞台上に増援として配置する