

キャラクター名
被検体 α

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

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	0	0	0
改造	0	0	0

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（自我損傷）		ラピッド	1	参照	このマニューバは通常のダメージ計算でダメージを受ける。このマニューバは通常のダメージ計算でダメージを受ける。このマニューバは通常のダメージ計算でダメージを受ける。
		芝刈り機		アクション	3	0	白兵攻撃3+連撃2
		影踏み		オート			自身が「アクション」マニューバを宣言した場合、自身以外の舞台上の全ての存在は「ラピッド」を宣言することができない。
		効率化処理		オート	なし	自身	自身の全ての「アクション」マニューバのコスト-1（1以下にはならない）。
		有刺鉄線		ダメージ	0	自身	白兵、肉弾攻撃のダメージ+1
		スパイク		ダメージ	1	自身	白兵、肉弾攻撃のダメージ+1
		ジェットノズル		ダメージ	参照	自身	コストとして1パーツ損傷。白兵、肉弾攻撃のダメージ+1
		対策装備		オート	なし	自身	他の手駒からの「全体攻撃」でダメージを受けない。
		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。
		自己損傷回路		ラピッド	0	自身	自身の任意のパーツを1つ損傷する
		怪力		オート	なし	自身	白兵攻撃のダメージ+1
		完全な被検体		オート	なし	自身	自身の全ての判定値+3
		射撃攪乱膜		オート	なし	自身	対象が自身への射撃、砲撃攻撃の出目の修正値を0にする。
		鏡合わせ		ラピッド	0	0	「支援」を「妨害」、妨害を支援として
		ボルトヘッド		ジャッジ	1	自身	支援2
		アームバイス		ジャッジ	1	0	支援2か妨害2
		死人の流儀		ジャッジ	参照	0~1	支援2か妨害2。
		蠢く肉片		ジャッジ	0	0~2	妨害3。損傷しているパーツがあるときのみ使用可能
		不動		ジャッジ	なし	自身	「移動」「転倒」を無効にしてよい
		ほね		アクション	3	自身	移動1
		知覚拡張		オート			最大行動値+10
		はらわた		オート			3個
		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