キャラクター名

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	12

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
頭		亡者の目覚め		アクション	3	0～2	増援（ゾンビ×出目分）
頭		司令塔		ラピッド	2	特殊	任意のエリアの1つの全ての手駒に「移動1」。このパーツは1体までしか所持できない
頭		狂乱の歯車		ジャッジ	2	0～4	自身以外の手駒の判定を振り直す。1ターンに何回でも使用できるが1つの判定に1回まで
頭		死人指揮		ジャッジ	0	0～1	支援２。自身以外
頭		無垢なる悪意		オート			2
頭		のうみそ		オート			2
頭		めだま		オート			1
腕		死者融合		アクション	2	0～1	増援（ブッチャー1）対象エリアから任意のレギオンをサイコロの出目分減らす
腕		操り人形糸		アクション	2	0～1	白兵攻撃１+切断+連撃[対象エリアのゾンビの数÷10](切捨て)
腕		屍肉の盾		ダメージ	1	自身	同エリアのレギオンを減らした数だけダメージを減少させる。1ターンに何度でも使用可
胴		しんぞう		オート			1
胴		はらわた		オート			
胴		はらわた		オート			
脚		高慢なる歩み		アクション	3	自身	移動１。移動妨害不可
脚		軽業		オート		自身	自身を対象とする全ての肉弾・白兵攻撃の判定値-1(全体攻撃では、自身に対する判定値のみ)
脚		あし		ジャッジ	1	0	妨害１