キャラクター名

ネクロマンサーの片腕

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	13

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		のうみそ		オート			2
頭		めだま		オート			1
頭		死者の王		オート	なし		舞台上のレギオンの最大行動値が+１。攻撃判定+１の修正を受ける。
頭		狂気の舞踏		オート			ドールの発狂している未練分行動値を増やす
頭		死神		オート			白兵攻撃判定+1
頭		知覚混乱		ジャッジ	2	1-2	妨害2。１ターンに何回でも使用可能
頭		トラウマスイッチ		ダメージ			破壊したドールに狂気点1点
				オート			
腕		うで		ジャッジ	1	0	支援１
腕		操り人形糸		アクション	3	0－1	白兵攻撃+切断+連撃[対象エリアのゾンビの数/10]
腕		ガントレット		オート	なし	自身	腕への攻撃に「防御1」腕部にある白兵肉弾攻撃のダメージ+1
腕		ガラクタ		オート			
腕		屍肉の盾		ダメージ	1	自身	受けたダメージをそのエリアのレギオン分減らす
				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		亡者の目覚め		アクション	3	0-1	サイコロで出た分だけゾンビを増やす。
胴		よぶんなあたま		オート			2
胴		ガラクタ		オート			
				オート			
脚		あし		ジャッジ	1	0	妨害１
脚		つながれた体		オート	なし	0	マウントが動いた際、他の手駒も同じ場所に移動する。
脚		ベクトル変更膜		オート	なし	自身	「爆発無効」大失敗時手駒に与えるダメージ２倍
脚		アドレナリン		オート			1
脚		リフレックス		オート			1
				オート			