キャラクター名

青い血のナツミ

プレイヤー名

ポジション		**享年**	16
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	10

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	なし	自身	2
頭		めだま		オート	なし	自身	1
頭		あご		アクション	2	0	肉弾攻撃 1
頭		【死人指揮】		ジャッジ	0	0〜1	支援2。自身に対しては使用不可。
頭		よぶんなめ		ジャッジ	1	0〜1	支援2
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
腕		【亡者の目覚め】		アクション	3	0〜1	増援(ゾンビ×サイコロの出目分)。
腕		【屍肉の盾】		ダメージ	1	自身	同エリアのレギオンを任意の数だけ減らし、減らした数分だけ受けたダメージを減少させてよい。この効果は1ターンに何度でも使用できる。
腕		【死者融合】		アクション	2	0〜1	増援(ブッチャー×1)。対象エリアの任意のレギオンをサイコロの出目分だけ減らす。
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。
腕		単分子繊維		アクション	2	0〜1	白兵攻撃1+切断+連撃1。
胴		せぼね		アクション	1	自身	次カウントで使うアクション 1 つのコスト-1
胴		はらわた		オート	なし	自身	
胴		はらわた		オート	なし	自身	
胴		どろどろ		ダメージ	1	0〜1	自身がダメージを受けた際、そのダメージを与えた対象にのみ使用可。肉弾攻撃2。
胴		ちみどろ		ジャッジ	1	0〜1	妨害1
胴		ほとけかずら		ジャッジ	0	0	支援1か妨害1
胴		【対策装備】		オート	なし	自身	自身と他の手駒による「全体攻撃」でダメージを受けない。
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
脚		仕込みブーツ		アクション	2	0	白兵攻撃2、攻撃判定の出目+1。
胴		しんぞう		オート			最大行動値＋1