キャラクター名

ネクロマンサーの孤立

プレイヤー名

ポジション	コート	**享年**	12
メインクラス	バロック	**暗示**	破局
サブクラス	ロマネスク	**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	2	1	3
改造	2	0	2

記憶のカケラ	内容
ネクロマンサー	
孤立	

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
ポジション		助言		ジャッジ	0	0〜2	支援1か妨害1。
メインクラス		怪力		オート	なし	自身	肉弾攻撃マニューバの攻撃判定において、出目+1してもよい。
メインクラス		業躯		オート	なし	自身	バトルパート終了時、望むパーツ2つを修復してよい。
サブクラス		死の舞踏		ジャッジ	0	自身	攻撃判定のサイコロを振りなおす。
腕		かぎ爪		アクション	2	0	肉弾攻撃2。
胴		おとこのこ		オート	なし	自身	対話判定において、判定出目+1してもよい。
胴		やぶれひまく		ジャッジ	なし	自身	防御2。
頭		ボイスエフェクト		ラピッド	2	0〜2	対象の姉妹1体と互いに対話判定を行なってよい。
脚		スパイク		ダメージ	1	0〜1	自身がダメージを与えた際のみ使用可。白兵・肉弾ダメージ+2。
				オート			
頭		のうみそ		オート	なし	自身	最大行動値+2。
頭		めだま		オート	なし	自身	最大行動値+1。
頭		あご		アクション	2	0	肉弾攻撃1。
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。
胴		せぼね		アクション	1	自身	同ターン内の次カウントで使うマニューバ1つのコスト-1（最低0）する。
胴		はらわた		オート	なし	なし	
胴		はらわた		オート	なし	なし	
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。