キャラクター名

「ネクロマンサー」

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		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）
頭		エンバーミング		ジャッジ	2	0	妨害２（１ターン複数使用可）
頭		死人指揮		ジャッジ	0	0-1	支援２（自身へは不可）
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
				オート			
腕		操り人形糸		アクション	3	0-1	白兵1+切断+連撃(対象ｴﾘｱのゾンビの数÷10、切捨)
腕		屍肉の盾		ジャッジ	1	自身	同ｴﾘｱのﾚｷﾞｵﾝを任意の数減少、同数のﾀﾞﾒｰｼﾞ減少。1ﾀｰﾝに複数回使用可
腕		リフレックス		オート	なし	自身	最大行動値＋１
腕		アドレナリン		オート	なし	自身	最大行動値＋１
腕		不動		オート	なし	自身	「転倒」「移動」を無視できる
				オート			
胴		うろこ		ダメージ	1	自身	防御２
胴		しんぞう		オート	なし	自身	最大行動値＋１
胴		しっぽ		オート	なし	自身	最大行動値＋１
胴		はらわた		オート			なし
胴		はらわた		オート			なし
				オート			
脚		円舞曲		ラピッド	1	自身	ﾀｰﾝ終了まで、自身を対象とする全ての攻撃判定の出目-1
脚		はりつき		アクション	3	自身	移動１、「移動妨害」無効
脚		あし		ジャッジ	1	0	妨害１