

回【のうみそ】	《オート/なし/自身》最大行動値+2
回【めだま】	《オート/なし/自身》最大行動値+1
回【あぶ】	《アクション/2/0》肉弾攻撃1
回【リミッター】	《オート/なし/自身》ターン開始時、損傷していれば最大行動値+2
回【おおあな】	《ジャッジ/0/0~3》あなたに対する攻撃判定にのみ使用可、妨害1
回【ほとけかずら】	《ジャッジ/0/0》支援1か妨害1

回【こぶし】	《アクション/2/0》肉弾攻撃1
回【うで】	《ジャッジ/1/0》支援1
回【かた】	《アクション/4/自身》移動1
回【日本刀】	《アクション/2/0》白兵攻撃1+切断
回【鉄球鎖】	《アクション/2/0~1》白兵攻撃1+転倒
回【ぬいぐるみ】	《オート/なし/なし》たからもの、ポロポロになった熊のぬいぐるみ

永い後日談の
ネクロニカ
Nechronica -The Long Long Sequel-

すてねこオートマトン

ポジション	オートマトン		
【無茶】	《オート/雑舞/自身》コストとして任意の基本パーツを1つ損傷、行動判定・攻撃判定・切断判定を振りなおしてよい		
メインクラス	タナトス		
【死神】	《オート/なし/自身》白兵攻撃マニューバの攻撃判定において、出目+1してもよい。		
【災禍】	《ダメージ/2/自身》自身が与えた白兵攻撃にのみ使用可、「全体攻撃」の効果を得る、これによって自身がダメージを受けることはない		
サブクラス	ステーシー		
【失敗作】	《オート/なし/自身》攻撃判定・切断判定の出目は全て+1、ただしバトルパートでのターン終了時・戦闘終了時に任意のパーツを1つ損傷する		
武装	2	変異	2
改造	1	初期配置	煉獄
最大行動値	9		

程度の低い自我しか持てなかった人形が、未だ狂わず彷徨っていたとはな。

戦うしか能のないクズめ。

原始的な【日本刀】と【鉄球鎖】で、せいぜい踊り狂うがいい。【死神】を気取るもいい。雑兵のゾンビどもには【災禍】というべきか？ そうだな、戦力は



たいしたものだ。醜い【おおあな】とみっともなく生えた【ほとけかずら】で足掻くがいい。【リミッター】を壊せば今以上の動きもできるだろう。しかし、どうせ【無茶】の果ては、【失敗作】の醜さを露呈し、壊れ果てる。

戦う力は並以上でも、不完全な体はおまえの枷だ。欠かさず修復して、ここまでたどりついて見せるがいい。

回【ほね】	《アクション/3/自身》移動1
回【ほね】	《アクション/3/自身》移動1
回【あし】	《ジャッジ/1/0》妨害1

回【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
回【はらわた】	《オート/なし/なし》なし
回【はらわた】	《オート/なし/なし》なし