キャラクター名

ゼフ

プレイヤー名

ポジション	コート	**享年**	9
メインクラス	タナトス	**暗示**	希望
サブクラス	レクイエム	**寵愛点**	0

初期配置	煉獄
最大行動値	12

能力値	クラス	修正	合計
武装	3	0	3
変異	0	0	0
改造	1	1	2

記憶のカケラ	内容
[89]迷子	
[97]死後の世界	

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		作戦		オート	なし	効果	バトルパート開始時、手駒配置後、味方ドール１体の配置を「奈落」以外の望むエリアに変更してよい
メインクラス		死神		オート	なし	自身	白兵攻撃マニューバ判定出目+1してよい
メインクラス		災禍		ダメージ	2	自身	自身が与えた白兵攻撃ダメージに使用可。「全体攻撃」の効果を加える。自身はダメージを受けない。
サブクラス		死の手		ラピッド	0	自身	任意の攻撃マニューバ１つを「ラピッド」で使用可
				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
頭		カンフー		オート	なし	自身	最大行動値+1
頭		ボルトヘッド		ジャッジ	1	自身	支援2
				オート			
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		ジョギリ		アクション	3	0	白兵攻撃4、攻撃判定出目+1
腕		合金トランク		ダメージ	0	自身	防御1+「爆発」無効化
				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	なし	自身	なし
胴		はらわた		オート	なし	自身	なし
胴		点かない携帯		オート	なし	自身	たからもの
				オート			
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		エナジーチューブ		オート	なし	自身	最大行動値+2。装備箇所にダメージを受けた際、任意の基本パーツ１つを追加で損傷