

キャラクター名
サロメ

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	12

記憶のカケラ	内容

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

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		死神		オート	なし	自身	白兵攻撃出目+1
頭		狂気の舞踏		オート	なし	自身	各ターン開始時、最大行動値が「ドール全員の発狂状態の未練の数」だけ上昇
頭		のうみそ		オート			2
頭		めだま		オート			1
頭		リフレックス		オート	なし	自身	最大行動値+1
頭		アドレナリン		オート	なし	自身	最大行動値+1
頭		のうみそ		オート			2
頭		めだま		オート			1
頭		あご		アクション	2	0	肉弾攻撃1
腕		ジョギリ		アクション	3	0	白兵攻撃4、判定出目+1
腕		断罪		ジャッジ	0	自身	自身の白兵攻撃の出目を「6」にする。(振り直し不可)
腕		死の舞踏		ジャッジ	0	自身	攻撃判定振り直し
腕		うで		ジャッジ	1	0	支援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		フローター		オート	なし	自身	自身を対象とするすべての白兵・肉弾攻撃判定出目-1
胴		しんぞう		オート	なし	自身	最大行動値+1
胴		はらわた		オート			
胴		はらわた		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			
胴		はらわた		オート			
脚		円舞曲		ラピッド	1	自身	ターン終了まで、自身を対象とするすべての攻撃判定出目-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		ほね		アクション	3	自身	移動1