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	11

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
私は私	
殺戮の宴	

未練

対象	種類	狂気点		発狂時ペナルティ
リイン	信頼	4	①②③④⑤	
マリン	依存	4	①②③④⑤	
慧	嫌悪	4	①②③④⑤	
ベス	信頼	4	①②③④⑤	
マナ	依存	4	①②③④⑤	
ズゥズゥ	対抗	4	①②③④⑤	パーツとして所持。破壊で狂気点+1

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		狂気の花		オート	なし	自身	カルマ値が5以上になった場合発動する。カルマ値が5より2上昇することに最大行動値に+1する。最大行動値は5まで
ポジション		惨劇の舞踏		オート	なし	自身	効果カルマ値が10以上になった場合発動する。相手の攻撃の出目に-1 そこからさらに5カルマ値が加えることにさらに相手の出目-1 最大-2まで。
ポジション		血塊のプレリュード		オート	1	0~2	自身狙った相手が大失敗をした場合そのダメージをニ倍にし相手に与えることができる。狂った歯車と重複する。1ターンの間何度でも使用できる。
頭		死神		オート	なし	自身	白兵攻撃判定出目+1
頭		狂気の舞踏		オート	なし	自身	ドール全員の発狂状態の未練の数だけ行動値ＵＰ
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	行動1
頭		アドレナリン		オート	なし	自身	行動1
頭		殺劇		オート	なし	自身	バトルパートで、同カウント内に他の姉妹が攻撃対象とした敵に攻撃判定する際、自身の攻撃判定出目+1、ダメージ+1してよい。
腕		ジョギリ		アクション	3	0	白兵4、判定出目＋１
腕		断罪		ジャッジ	0	自身	自身の白兵判定出目を[6]にする(振り直し不可)
腕		死の舞踏		ジャッジ	0	自身	判定を1回振りなおす
腕		うで		ジャッジ	1	0	支援１
腕		ガラスのルーク(黒)		オート			たからもの
胴		フローター		オート	なし	自身	自身を対象とする白兵・肉弾攻撃判定－1
胴		おおあな		ジャッジ	0	0~3	自身に対する攻撃判定にのみ使用可。妨害1
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	自身を対象とする全ての攻撃判定出目-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		冥王		オート	なし	自身	移動妨害無効。レギオンは判定値７以上でないと攻撃が当たらない。