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

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		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
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			1
頭		アドレナリン		オート			1
腕		ジョギリ		アクション	3	0	白兵攻撃4、攻撃判定の出目＋1
腕		断罪		ジャッジ	0	自身	自身の白兵攻撃判定のサイコロ出目を「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回振り直す
腕		うで		ジャッジ	1	0	支援１
胴		フローター		オート	なし	自身	自身を対象とする全ての肉弾・白兵攻撃の判定値□１（全体攻撃では、自身に対する判定値のみ□１）
胴		しんぞう		オート			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、あなたを対象とする全ての攻撃判定出目□１（全体攻撃ではあなたへの判定値のみ□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