

キャラクター名

プレイヤー名

サロメ

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		13	

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		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		アドレナリン		オート	なし	自身	最大行動値+1
頭		リフレックス		オート	なし	自身	最大行動値+1
頭		暴走ナノマシンサーキット		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
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		狂気の微笑		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
頭		殺戮の天使		オート	なし	自身	バトルパートで「地獄」にいる際、攻撃判定の出目が+1される
頭		復讐の天使		オート	なし	自身	あらゆる判定において、パーツが全損した箇所1つにつき修正+1を得る
腕		処刑ジョギリ		アクション	3	0	白兵攻撃2+切断（相手は切断判定修正□2）
腕		うで		ジャッジ	1	0	支援1
腕		鋼の翼		オート	なし	自身	ダメージタイミング、あなたは腕のみ「防御1」を得る。さらに腕部にある白兵・肉弾攻撃マニューバのダメージ+1
腕		大鎌		オート	なし	自身	肉弾・白兵攻撃マニューバの射程+1してもよい
腕		凶刃		オート	なし	効果参照	自身の攻撃によって対象に発生させた切断判定は出目が□2される
腕		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
腕		断罪		ダメージ	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		処刑		オート	なし	0	あなたが射程内の対象に肉弾攻撃を成功させた際、対象の残りパーツ総数が[攻撃判定値:5]以下になったら、対象は全てのパーツが損傷する（ただし、ギオンには無効）
胴		推進装置		ラピッド	2	自身	移動1、この移動に対して「移動妨害」は全て無効
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		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）
胴		告死		ラピッド	0	自身	任意の攻撃マニューバ1つを「ラピッド」として使用可
胴		墮天		ダメージ	0	自身	使用済みの「ラピッド」「ジャッジ」「ダメージ」のマニューバを1つ再使用可能にする
胴		戦鬼		オート	なし	自身	バトルパートにおいてパーツを損傷してもターン終了まで使用できる
胴		対策装備		オート	なし	自身	自身・他の手駒による「全体攻撃」でダメージを受けない
脚		ほね		アクション	3	自身	移動1
脚		死の舞踏		ラピッド	0	自身	攻撃判定のサイコロを振り直す
脚		折れた骨		ジャッジ	2	0	支援1