キャラクター名

基本パーツドール

プレイヤー名

ポジション	オートマトン	**享年**	
メインクラス	ステーシー	**暗示**	
サブクラス	バロック	**寵愛点**	0

初期配置	煉獄
最大行動値	9

能力値	**クラス**	**修正**	**合計**
武装	1	1	2
変異	3	0	3
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
腕		カンフー		オート	なし	自身	最大行動値＋1
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		棺桶		ダメージ	2	自身	防御2、このパーツが戦闘終了時に破壊されていなければ自身の損傷しているパーツ2個を損傷前の状態に戻してもよい。
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
頭		やぶれひまく		オート	なし	自身	防御2
胴		せぼね		アクション	1	自身	同ターン内の次カウントで使うマニューバ1つのコスト-1（最低0）
胴		はらわた		オート	なし	なし	なし
胴		はらわた		オート	なし	なし	なし
胴		どろどろ		ダメージ	1	0～1	自身がダメージを受けた時、与えた対象にのみ使用可、肉弾攻撃2
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		うろこ		ダメージ	1	自身	防御3
				オート			
ポジション		氷の心		オート	なし	自身	狂気判定に置いて出目を＋1してもよい
メインクラス		庇う		ダメージ	0	0～1	対象が受けたダメージを代わりに自身が受ける。1ターンに何度でも使用可
メインクラス		肉の盾		ダメージ	0	0～1	ダメージに付随する効果すべてを打ち消す。
サブクラス		業駆		オート	なし	自身	バトルパート終了時、望むパーツ2個を修復してよい。
				オート			
胴		思い出		オート			失ったとき狂気点＋1