キャラクター名

エスタ

プレイヤー名

ポジション	ホリック	**享年**	14
メインクラス	バロック	**暗示**	渇望
サブクラス	ゴシック	**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	3	0	3
改造	1	1	2

記憶のカケラ	内容
歌	どんな曲来があるのかわからないけど、あなたは歌を一つ覚えている。気が付けばロずさんだりハミングしたり。ときどきちょっと歌詞を変えたり。たった一つの唄だけど、あなたにとっては大切なものだ。
手をつなぐ	誰かと手をつないでいた。相手はわからないけれど、確かに手の中に会った安心感。手に触れることで安心を得られるなら、せめて今いる仲間とも手をつないでいたい。冷たい手でもぬくもりは感じられるから。
お弁当	誰かに食べさせるため、がんばってお弁当を作った。失敗もあったし、成功もあった。満足ったことだけは確か。本当に満足った。そして、ドキドキしながら家を出る。それから・・・お弁当は食べてもらえたのだったか？

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
ポジション		修羅		ジャッジ		自身	コストで、任意の未練に狂気点1点を加える。支援3
メインクラス		狂鬼		オート		自身	肉弾攻撃マニューバの攻撃判定において、出目＋１してもよい。
メインクラス		怪力		オート		自身	肉弾・白兵攻撃におけるダメージ＋１
サブクラス		完全捕食		オート		0	あなたが射程0の対象に肉弾攻撃を成功させた際、対象の
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
頭		けもみみ		オート	なし	自身	最大行動値+1。このパーツを行動判定で使用した際、大失敗してもこのパーツは損傷しない
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
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			
胴		たからもの（かわいい衣装）		オート	なし	なし	バトパ終了時、任意の未練１つ選び狂気点1現象。このパーツは損傷時に所持パーツから取り除く
胴		にくへび		アクション	3	0	肉弾攻撃＋2連撃2。攻撃判定において、（連撃で発生した判定も含めた中で）一回だけサイコロを振りなおしてもいい
胴		エナジーチューブ		オート	なし	自身	最大行動値+2。装備個所にダメージを受けた際、あなたは任意の基本パーツ1つを追加で損傷しなくてはならない。
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		しっぽ		オート	なし	自身	最大行動値+1
脚		ジェットノズル		ダメージ	効果参	自身	自身がダメージを与えた際のみ使用可。コストとして、貴方は任意の基本パーツを1つ損傷する白兵・肉弾ダメージ+1