キャラクター名	プレイヤー名
ピニャータ	

ポジション	ジャンク	**享年**	15
メインクラス	サイケデリック	**暗示**	絶望
サブクラス	ステーシー	**寵愛点**	59

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	0	1
変異	1	0	1
改造	1	3	4

記憶のカケラ	内容
パーティー	26
最終戦争	00
追儺	君は幼くして人を導く存在に奉りあげられた。乞われるがままに与え、乞われるがままに酔わせ、乞われるがままに壊す……神であり、悪魔だった。ただ乞われる生活は何も考えなくていいから楽だった。だから、なぜ目の前の大人たちが怖い顔で向かってくるのか、その直前まで考えていなかった。初めて味わったそれが苦痛ということが分かるまで、どれくらいかかったのだろうか。
聖杯	君の血には特異な性質があった。一杯口に含めば周りの人間は酔いしれ、跪き、君の言うがままに快楽を貪る獣になった。自分も血を飲めば楽しくて楽しくて、でも痛いのは少し嫌で。ああ、今でも自分にあの血は流れているのだろうか？
慈悲	君は機械に繋がれ、その特異な性質をもつ血液を吸いだされる毎日を送っていた。半分アンデッド化した体に痛みはなく、考える必要のなくなった脳は研究に使われた。壊れた倫理観を詰め込まれ、それでも壊れなかった君はやがて同じ立場の人間を腕がなくたって抱きしめられるようになった。あの子たちは、今どうなっているのだろう？

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
ジェリー	信頼	3	①②③④⑤	
リオン	執着	3	①②③④⑤	
アル	期待	1	①②③④⑤	
		0	①②③④⑤	
		2	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		半壊		オート	なし	自身	バトルパートにおけるターン終了時、「たからもの」を破損した際、いずれも狂気点の増加を受けない
メインクラス		魂の抱擁		アクション	2	0～2	「完全解体」状態でも使用可。対象が持つ未練1つを任意に選んで狂気点1点を減らす。その後、自身の発狂していない未練1つを任意に選び、狂気点1点を加える
メインクラス		喪失の共有		ラピッド	3	0～1	ホラーに対してのみ有効。自身の箇所1つを任意で選ぶ。対象は「選んだ箇所にある損傷しているパーツ」と同数を対象自身のパーツから選び、損傷させる
メインクラス		拒む意思		ダメージ	2	0～1	「完全解体」状態でも使用可。防御1。1ターンに何度でも使用可。ただし一回の攻撃に対しては一度しか使用できない
サブクラス		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
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		カンフー		オート	なし	自身	1
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
腕		たからもの		オート			人形
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		リミッター		オート	なし	自身	このパーツがBP中に損傷した時、宣言することで最大行動値+2してもよい。BP終了までこの効果は続き、効果中はこのパーツを修復できない
胴		うじむし		オート	なし	自身	バトルパートにてターン終了時、パート終了時、このパーツが損傷していたなら、修復してよい。
胴		アーマースキン		ダメージ	0	自身	防御1
胴		ゾンビボム		ダメージ	0	0	このパーツがバトルパート中に損傷した時、自身に対して判定値8の「砲撃攻撃2＋爆発＋全体攻撃」が発生する。ただし、この効果に対して「ラピッド」「ジャッジ」タイミングは発生しない。
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		ホッパー		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