

キャラクター名  
ウインプ

プレイヤー名

ポジション	ジャンク	享年	11
メインクラス	ステーシー	暗示	反転
サブクラス	バロック	寵愛点	30

初期配置	煉獄
最大行動値	13

記憶のカケラ	内容
戦火	
飢え	
秘密	
幸せの時	

能力値	クラス	修正	合計
武装	1	0	1
変異	3	0	3
改造	0	2	2

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
サラ	依存	3	①②③④⑤	
シューゲイザー	憧憬	3	①②③④⑤	
		3	①②③④⑤	
		1	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		手負いの獣		オート	なし	自身	あなたは攻撃判定において、パーツが全て損傷した箇所1つにつき修正+1を得る
メインクラス		痛みの壁		ラピッド	2	自身	自身の基本パーツ1つと強化パーツ1つを損傷する。以降、ターン中自身の攻撃判定出目+1。自身は常に防脚1を得る。
メインクラス		秘めし獣性[偶発する母性]		オート	なし	自身	自身の行動判定と攻撃判定に出目+1。自身が防脚を行いがダメージを引いた場合自身の狂気点を-1してよい。ターン開始時に終了前、自身のパーツを選択して破壊する。
メインクラス		大噛み[虫食み]		オート	なし	自身	自身の【あご】のコストと最大射程とダメージを+1しそのダメージに連撃1（既に有るなら+1）を付与する。
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ターンに何度も使用可。ただし、『全体攻撃』によって引き起こされたダメージに対しては使用不可。
サブクラス		肉の盾		ダメージ	0	0~1	敵の受けたダメージがニューロによるものなら、あなたはそれに備えるダメージ以外の効果（狂気、秘脚、秘襲、当体襲、その他が所持するの合計）から、自身のものを割抵げない。なら減らない。
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		野生[カンフー]		オート	なし	自身	最大行動値+1
頭		おおぐち		オート	なし	自身	自身の【あご】の攻撃ダメージ+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
頭		緑眼[かいがら]		オート	なし	自身	頭に防脚2
頭		恐怖心[リミッター]		オート	なし	自身	このパーツがバトルパート中に暴走した時、宣言することで最大行動値+2してよい。バトルパート終了までの効果は続き、効果中はこのパーツを修復できない。
頭		けろいど		オート	なし	自身	このパーツは基本パーツとして扱う。基本パーツ1つを能率してそのニューロにダメージタイミングその部位に対して常に防脚1を付与する。自身への対話判定出目-1。
頭		ひよ子[小さなアンデッド]		オート			たからもの
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	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)する
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
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