キャラクター名

Prototype-F

プレイヤー名

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	11

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		ぽんこつ		オート		自身	攻撃判定・切断判定の出目はすべて+1される。ただし、バトルパートでの毎ターン終了時および戦闘終了時、あなたは任意のパーツを1つ損傷する。この損傷はコストとしては扱わない。
頭		おつむ		オート			2
頭		妄りの目		オート			1
頭		くるん		オート			2
頭		おしゃべり		アクション	2	0	肉弾攻撃１
腕		こぶし		アクション	2	0	肉弾攻撃１
腕		おてつだい		ジャッジ	1	0	支援１
腕		かた		アクション	4	自身	移動１
胴		サイコジャンクション		オート		0〜2	各ターンにおいてカウント0となった際、自信を含む射程内の手駒全体の中で合計４つの損傷中のパーツを修復してもよい。
胴		脆弱悧巧		ジャッジ		0〜1	コストの代わりに、あなたは任意の基本パーツを１つ損傷する。支援２か妨害２。
胴		オートマティック		オート		自身	射撃攻撃マニューバの攻撃判定において、出目＋１してもよい。
胴		ショットガン		アクション	2	0〜1	射撃攻撃１＋爆発、攻撃判定の出目+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			
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		おにもつ		ジャッジ	1	0	妨害１
脚		ふわふわ		オート		自身	自身を対象とするすべての肉弾・白兵攻撃の判定値-１。