

キャラクター名
メタルギアRAY

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	15

記憶のカケラ	内容

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

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
		コックピット		オート			損傷した際、別の手駒をR0~1に配置する
				オート			
		腕部ミサイル		アクション	4	1~2	砲撃攻撃4+爆発
		水圧カッター		アクション	3	0~3	射撃攻撃1+切断
		対地機銃		アクション	3	1~2	射撃攻撃1+爆発+全体攻撃
		歩行戦車		オート	3	自身	移動1。妨害無効
		火器管制		オート		自身	射撃攻撃の出目+1
		爆破演算		オート		自身	砲撃攻撃の出目+1。爆発無効化可
		戦闘システム		オート		自身	攻撃判定の出目+1。妨害、転倒、移動を無効化
		遠距離センサー		オート		自身	射撃・砲撃攻撃の射程+1
		制圧射撃		オート		自身	射撃マニューバのコスト・出目-1
		独立砲門		ラピッド		自身	任意の攻撃マニューバをラピッドで使用可
		火器センサー		ジャッジ	0	自身	射撃・砲撃攻撃のみ。支援2
		攻撃センサー		ジャッジ	1	自身	支援2
		背部ミサイル		ジャッジ	2	0~1	妨害2。その後砲撃攻撃1+爆発
		基礎装甲		ダメージ	0	自身	防御1
		正面装甲		ダメージ	0	自身	防御2
		特殊装甲		ダメージ	1	自身	防御1。何度でも使用可
		複合装甲		ダメージ	1	自身	爆発・切断・移動を無効化可。1ターンに何度でも使用可
		突進		ラピッド	1		移動した際、移動前か移動後のエリアの対象に肉弾攻撃3
		自動修復		ラピッド	0	自身	損傷したマニューバ1つを回復する
		高速処理		オート			2
		高速回路		オート			2
		メインエンジン		オート			2
		並列処理		オート			1
		補助処理		オート			1
		サブエンジン		オート			1