

キャラクター名
 ブレイブポリス (サンプルメダロット ; マリン)

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

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
		【メダル名 ; マリン】		オート			
		よこいっせん		アクション	MF4	0	白兵攻撃 2 + 切断 + 全体攻撃
		リデュース強化		オート			リデュースカテゴリーの好きなパーツを1つ取得可能
		トラップスルー		ジャッジ	1	自	大成功を出している際に解除出来るマップチップを1枚増やす
		すいしんアップ		オート			行動値+1
				オート			
				オート			
		【頭 : パトロールライト】		オート			
頭		メダルケース		オート			行動値 2 (のうみぞ扱い)
頭		アイカメラ		オート			行動値 1 (めだま扱い)
頭		アクチュエーター		アクション	1	自	同ターン内の次のカウントで使うパーツのコスト-1 (最低0)
頭		そうこう		オート			
頭		おうえん攻撃 きゅうそくチャージ		オート	3	0	このパーツを宣言することでレンジ内の任意の1体のメダロットの行動を ラビッドタイムが深いで自分のアクションタイミングに割り込ませることが出来る
頭		おうえんデバイス		ジャッジ	1	0	支援2か妨害2
				オート			
				オート			
		【左 : キャブチャー】		オート			
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		そうこう		オート			
腕		おうえん攻撃 チャージドレイン		アクション	3	0	かいる判定に成功するとレンジ内の敵メダロットの次に使用するパーツコストを1増加させ、 更に自身の次に使うパーツのコストを1減少させる (最小0)
		【強化パーツ】		オート			
				オート			
				オート			
		【右 ; アレスター】		オート			
腕		こぶし		アクション	2	0	肉弾攻撃 1
腕		かた		アクション	4	自	移動 1