

キャラクター名
レッドナイト

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	9

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
		【ヒーロー】		オート			
		[てっぺきぼうぎょ]		ラピッド	MF2	自	ラウンドが終了するまで防御パーツや防御スキルの防御の値を+1する
		[おおたて]		ダメージ	1	0-1	防御1。1ターンに何度でも使用可能
		[プロテクト強化]		オート	0	自	プロテクトカテゴリーの好きなパーツを1つ取得可能
		[かばう]		ダメージ	0	0-1	味方メダロットへのダメージを肩代わり出来る
				オート			
				オート			
		【頭：テッカメン】		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		ずのう		アクション	2	0-2	使用側が友情判定を行うことが出来る（1ラウンドに各々のチームメンバーに1回づつしか振れない）
		[まもる攻撃 かんぜんぼうぎょ]		ダメージ	2	自	攻撃に付与されたあらゆる効果を無効化してよい、1ターンに何度でも使用可能
		[フルメット]		ダメージ	0	自	防御2
				オート			
				オート			
		【左腕：ヘクスシールド】		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			
		[かいふく攻撃 かいふく]		アクション	2	0-2	かいふく判定に成功すればレンジ内の対象1体の任意のパーツを1つ修復出来る。全損している箇所は修復出来ない
		[フルガード]		オート	なし	なし	装備部位に意図せずダメージを受けた場合ダメージを任意の箇所に移り分けてよい。ただし「爆発」ダメージは装備部位に命中したものを処理する
				オート			
				オート			
		【右腕：ロケットパンチ】		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