

キャラクター名
ヒールエンジェル

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
		イースト		オート			
		かいすうアップ		ダメージ	MF2	0-1	レンジ内の誰か1体のメダロットの「ダメージ」「ラピッド」「ジャッジ」のパーツのうち1つを使用可能にする
		かいふく+		オート	0	自	かいふくパーツの出目+2
		えんご		ラピッド	1	0-1	自身以外の対象が使う「アクション」パーツのコストを0にしてよい
		かいふく		オート	0	自	かいふくパーツの出目+1
				オート			
				オート			
		頭：エンジェルボディ		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できる（1ラウンドに各々のチームメンバーに一回づつしか振れない）
頭		まもる攻撃 さくてき		ラピッド	1	0-1	マップに「さくてき」のマップチップを配置し3カウントの間、設置したエリア内の味方全員の攻撃判定の出目を+1する
頭		かいふく攻撃 かんぜんふっかつ		アクション	4	0-1	かいふく判定（出目-1）に成功すればレンジ内の対象1体の全損した部位のパーツを1d6+2修復出来る
頭		まもる攻撃 はんしゃ		ダメージ	4	0-1	かいふく判定に成功したら、相手の攻撃が出目8以上で成功した場合のみ使用可能。攻撃をレンジ内の任意の敵にダメージ対象を移行して良い
				オート			
		左：エンジェルアーム		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		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
		[強化パーツ]		オート			
				オート			
				オート			
		右：エンジェルハンド		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