レッド　ガード
RedGuard
〜ボクらは鉛色のセカイで戦った〜

キャラクターシート

電脳の申し子（テクノマンサー）

イメージイラスト

名前：

性別：

コードネーム：

年齢：

自身の半生：

表向きの顔：

階級：

奥底の本質：

支給ポイント：

チーム名：

赤き戦歴
獲得値／現在値：

鉛の継承者　ＰＣが死亡した際［赤き戦歴］［支給ポイント］を引き継ぐ	
名前：　［絆］□	**当人との関係** **設定**

人種	**兵科**	
ギフテッド	**サポートタイプ**	**マシンメイガス** **シャドウスカウト**

能力値　（　）内は変更時の値	
体格／近接戦	2(　　)
反射／射撃戦	4(　　)
感覚／遠隔戦	4(　　)
頭脳／電脳戦	5(　　)

副能力値　（　）内は変更時の値	
生命力（体格＋反射）	6(　　)
集中力（反射＋感覚）	8(　　)
状況把握（感覚＋頭脳）	9(　　)
装備量（体格＋頭脳）	7(　　)

生命力現在値　０になると［死亡］	
１０	

集中力現在値　０になると［気絶］	
8	

バンドオブブラザーズ

	への		絆の強さ	□□□□□		への		絆の強さ	□□□□□
	からの		使用ﾁｪｯｸ	□□□□□		からの		使用ﾁｪｯｸ	□□□□□
	への		絆の強さ	□□□□□		への		絆の強さ	□□□□□
	からの		使用ﾁｪｯｸ	□□□□□		からの		使用ﾁｪｯｸ	□□□□□
	への		絆の強さ	□□□□□		への		絆の強さ	□□□□□
	からの		使用ﾁｪｯｸ	□□□□□		からの		使用ﾁｪｯｸ	□□□□□

アビリティ

名称	タイミング	回数	対象	射程	集中力	効果
ブレイズブラッド	判定後	無制限	自身	なし	1点ごと	集中力を１点消費するごとに達成値を１点上昇する。戦闘中以外でも使用できる。
レッドガード	クリティカル	無制限	自身	なし	なし	クリティカルの結果を「６の出目１個ごとにＤ６点ダメージ上昇」に変更する。
リバーサルフェイト	ファンブル	バトル	単体	0〜2	1点	ファンブルした場合、判定したダイスの出目１をすべて出目６に変更する。
クラッキング	攻撃判定前	ターン	自身	なし	1点	電脳戦の判定を「ブースト＋１」する。
ダブルマークス	クリティカル	ターン	自身	なし	なし	クリティカルした場合、電脳武器の回数を余分に１点減らしてマークを２個つけることができる。
カバーフォーメーション	ターン開始	無制限	チーム	なし	1点	乱戦になった場合、ＰＣが先攻となる。

アイテム

名称	種別	ダメージ	射程	重量	入手	部位	回数	備考
タブレット	電脳武器	なし	全て	0	5	片手	5／	
サバイバルナイフ	近接武器	1	0	0	2	片手	―	
オートマチックピストル	射撃武器	3	1	1	4	片手	4／	
携帯端末	電脳武器	なし	全て	0	2	片手	1／	
戦闘服	防具	―	―	0	1	ボディ	―	生命力+1
インナープレート	防具	―	―	2	6	アンダー	―	生命力+3
充電器	消耗品	―	―	0	1	なし	使い捨て	電脳武器の使用回数全快