RedGuard（レッドガード）
～ボクらは絵色のセカイで戦った～
キャラクターシート

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：

指揮官代理（ワーラントオフィサー）

イメージイラスト

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	
エキスパート	サポートタイプ	ウォーコマンダー マシンメイガス

能力値	（　）内は変更時の値
体格／近接戦	4（　）
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）	8（　）
集中力（反射＋感覚）	8（　）
状況把握（感覚＋頭脳）	9（　）
装備量（体格＋頭脳）	9（　）

生命力現在値	０になると［死亡］
１１	

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。
セルフサクリファイス	ダメージ前	ターン	単体	0	１点	自身がいるエリアの対象１体のダメージを引き受ける。
アグレッサー	いつでも	バトル	単体	0～2	なし	対象に自身が修得しているアビリティを使用させる。ただし回数制限のあるものは、未使用でないと効果がない。
アタックサポート	ダメージ後	無制限	単体	0～2	1点ごと	集中力を１点消費するごとに自身以外のダメージを２点上昇する。
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。

アイテム

名称	種別	ダメージ	射程	重量	入手	部位	回数	備考
ショットガン	射撃武器	6	1	3	6	両手	2／	
アームコンピューター	電脳武器	なし	全て	0	3	なし	3／	
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
プロテクター	防具	－	－	1	3	トップス	－	生命力＋2