

METALLIC GUARDIAN RPG

メタルックガード

RPG

キャラクターシート

龍世の騎士 (飛翔形態)

キャラクター名	性別	機体名	機体サイズ
	年齢	カバー	S
プレイヤー名	使用経験点	外見	瞳の色 髪の色
		肌の色	身長・体重

キャラクターレベル	3 レベル	加護	参照ページ	登場判定
スーパード	1 レベル	オーディン	『MGR』 P76	【幸運】(F) + 5
パラディオン	2 レベル	オルフェウス	『GF28-6』 P99	コネクション(F+2)
	レベル	バルドル	『MGR』 P144	+ 7

能力値	体力	反射	知覚	理知	意志	幸運
基本値	9	15	15	15	19	15
能力ボーナス 基本値÷3(端数切り捨て)	A + 3	B + 5	C + 5	D + 5	E + 6	F + 5

ライフパス	汎用特技								
	特技名	レベル	種別	タイミング	対象	射程	代償	備考	参照ページ

出身	経験	選定	背景

ミッション	アイテム
・平和を守る	フォーチュン徽章、携帯端末、賦活剤、自動脱出装置、ロングソード、GPS、戦闘サプリメント、位相収束刀、甲冑、予備弾倉×3、プリズムバレット

コネクション	関係	財産ポイント	ライフスタイル	住居
		2	組織の構成員	個室

戦闘値表	戦闘値ベース (端数切り捨て)	クラス/レベル			未装備(小計)	ガード近	主武装近	副武装近	主武装遠	副武装遠	オプション	その他1	その他2	戦闘値 現在値(合計)
		スーパード	パラディオン			飛翔形態(※1)	●Pアサルトライフル	シールド(※2)						
命中値 (B+C)÷2	5	2	2		命中値 9	2	1							命中値 12
回避値 (B+F)÷2	5	0	2		回避値 7	0								回避値 7
砲撃値 (D+C)÷2	5	2	2		砲撃値 9	2		1						砲撃値 12
防壁値 (D+F)÷2	5	0	2		防壁値 7	5								防壁値 12
行動値 B+D	10	1	2		行動値 13	8	-2							行動値 19
力場値		7	12		力場値 19	9								力場値 28
耐久力 [体力基本値]	9	3	8		耐久力 20									耐久力 20
感応力 [意志基本値]	19	4	8		感応力 31	9								感応力 40
攻撃力		1	0		攻撃力 1	0	段+6							主武装近 段 + 7 副武装近 + 主武装遠 炎 + 9 副武装遠 +
戦闘移動 [移動力]+([体力]÷3)					6マス									斬 5 刺 0 殴 5 炎 5 氷雷光閃 0
全力移動					12マス									代償

特技名	レベル	種別	タイミング	対象	射程	代償	備考	参照ページ
エイミング	1	-	常時	自身	なし	なし	命中判定の達成値+2	『MGR』 P76
運命に選ばれし者	1	-	常時	自身	なし	なし	【能力基本値】上昇(修正済み)	『GF28-6』 P103
ドラゴンレイド	1	機	セットアッププロセス	自身	なし	2EN	戦闘移動、または離脱を行なう。行動終了にならない	『GF28-6』 P103
ブロービート	1	ビ	判定の直後	単体	視界	3HP	判定振り直し。拒否不可。ラウンド1回	『MGR』 P77
リリース	1	-	インシアチブプロセス	単体	視界	2HP	バッドステータスをひとつ回復。ラウンド1回	『MGR』 P77
チェンジパラディオン	1	自、機	メインプロセスの開始時	自身	なし	2EN	変形を行なう。『MGR』 P206参照	『GF28-6』 P103
トランスパラディオン	1	自、機	マイナーアクションの直前	自身	なし	2EN	変形を行なう。『MGR』 P206参照	『GF28-6』 P103
ブライツエンハンス	1	機	マイナーアクション	自身	なし	2EN	攻撃対象を1段階拡大。敵はカバーアップ不可	『GF28-6』 P102
マルチロック	1	操、ビ	対象選択の直前	自身	なし	3HP	攻撃対象を1段階拡大	『MGR』 P77
閃光機動	2	機、命	メジャーアクション	本文	装備	2EN	攻撃対象の範囲を+1して、●Pアサルトライフルか位相収束刀で近接攻撃	『GF28-6』 P102
空を舞う騎士	1	自、機	リアクション	自身	なし	2EN	射撃攻撃、遠隔攻撃に判定値を+2してリアクション	『GF28-6』 P103
プリズムバレット	アイテム	増	ダメージロールの直前	自身	なし	4EN	飛翔形態では使用不可	『GF28-6』 P106