

# METALLIC GUARDIAN RPG

# メタルグガデア

# RPG

## キャラクターシート

空を裂く流星

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
ストライカー	1 レベル	トール	『MGR』 P68	【幸運】(F) + 5
ボレアリス	2 レベル	シアルフィ	『MGS』 P58	コネクション(F+2) + 7
	レベル	ヘイムダル	『MGR』 P80	

能力値	体力	反射	知覚	理知	意志	幸運
基本値	10	15	15	15	12	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 + 4	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

出資	ミッション	アイテム
	・平和を守る	フォーチュン徽章、●拳銃、携帯端末、自動脱出装置、パイロットスーツ、F-ZXシステム、近接武装HP

経験	コネクション	関係

背景	財産ポイント
	2
ライフスタイル	組織の構成員
住居	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)
		ストライカー 1	ボレアリス 2			ボレアリス級 (※1)	8.5GJ速射型レーザーライフル	●増設式直撃ミサイル	FNXチャージ(※2)	電磁ナックル(近接武装)	AL粒子偏向クローク	汎用バックパック(※3)		
命中値 (B+C)÷2	5	1	2		命中値 8	3								命中値 11
回避値 (B+F)÷2	5	0	0		回避値 5	1								回避値 6
砲撃値 (D+C)÷2	5	1	2		砲撃値 8	2								砲撃値 10
防壁値 (D+F)÷2	5	0	2		防壁値 7	4					2			防壁値 13
行動値 B+D	10	0	2		行動値 12	2					4	4		行動値 22
力場値		6	11		力場値 17	9								力場値 26
耐久力 [体力基本値]	10	2	6		耐久力 18									耐久力 18
感応力 [意志基本値]	12	3	6		感応力 21	9								感応力 30
攻撃力		2	2		攻撃力 4	0	光+6					3		主武装近 光+13 副武装近 炎+12 主武装遠 雷+57 副武装遠 雷+15
戦闘移動					斬段 8									斬段 8
[移動力]+([体力]÷3)					刺 0									刺 0
					炎 6									炎 6
					氷雷 0									氷雷 0
					光闇 4									光闇 4
全力移動					代償		4EN	弾数:4(※3)	2EN					代償
戦闘移動×2					射程		1~3	1~2	0	0				

## 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
バニッシャー	1	自	常時	自身	なし	なし	「分類:強敵」へのダメージ+2D6。カバーアップ無効	『MGS』 P38
致命の間合い	1	自、機	常時	自身	なし	なし	1マス離れた敵へのダメージ+2D6	『MGS』 P60
リヴォルヴィングストーム	1	自、操	常時	自身	なし	なし	3マス以上の攻撃に【防壁値】でリアクション可。防壁判定クリティカル値10	『MGS』 P60
ムーブ&ファイア	1	操	常時	自身	なし	なし	移動したラウンド、攻撃のダメージ+1D6	『MGR』 P114
スピード&ファイア	1	操、増	常時	自身	なし	なし	移動したラウンド、攻撃のダメージ+1D6。狼狽にならない	『MGS』 P60
超機動回避	1	操	常時	自身	なし	なし	移動したラウンド、防壁判定クリティカル値-1(下限9)	『MGS』 P60
F-ZXシステム	-	アイテム	いつでも	自身	なし	加護	ラウンド中、命中と防壁のクリティカル値を-2(下限7)。移動力を+2/+4	『MGS』 P118
プロンプトストリーム	1	機	セットアッププロセス	自身	なし	2EN	戦闘移動、または離脱ができる	『MGS』 P60
アサルトチャージ	1	ビ	ムーブアクション	自身	なし	5HP	全力移動を行なっても行動終了にならない	『MGR』 P68
ツインアームズ	1	操、命	メジャーアクション	単体	装備	4HP	8.5GJ速射型レーザーライフルで射撃攻撃。ダメージ+5	『MGR』 P113
ボレアリスフラップ	1	自、機	メインプロセス終了時	自身	なし	4EN	2マスの移動、または離脱ができる	『MGS』 P60