METALLIC GUARDIAN RPG

メタリックガーディアンRPG

キャラクターシート

蒼穹の監視者

キャラクター名	性別:
	年齢:

プレイヤー名	使用経験点

機体名	機体サイズ M
カバー	
外見	瞳の色 / 髪の色 / 肌の色 / 身長・体重

レベル

キャラクターレベル	／ 3	レベル
コンダクター	／ 2	レベル
ワイズマン	／ 1	レベル
	／	レベル

加護

	参照ページ
イドゥン	『MGR』P72
ミーミル	『MGS』P70
ブラギ	『MGR』P100

登場判定

【幸運】(F) ＋ 5

コネクション(F+2) ＋ 7

能力値

	体力	反射	知覚	理知	意志	幸運
基本値	9	12	12	15	13	15
能力ボーナス 基本値÷3(端数切り捨て)	A ＋ 3	B ＋ 4	C ＋ 4	D ＋ 5	E ＋ 4	F ＋ 5

ライフパス

出自

経験

邂逅

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

ミッション

・平和を守る

・

コネクション

	関係

アイテム

フォーチュン徽章、携帯端末、●拳銃、自動脱出装置、衣服、粒子コンデンサ、賦活剤、フィールドエンハンサーWis、増設式オプションユニットWis

背景

財産ポイント	2
ライフスタイル	組織の構成員
住宅	個室

戦闘値表

戦闘値表	戦闘値ベース(端数切り捨て)	クラス／レベル: コンダクター ／2	ワイズマン ／1	／	未装備(小計)	ガーディアン: ワイズマン級ガーディアン	主武装近: ヘビーマシンガン	副武装近: カメラガンユニット	主武装遠: ●対レーダーミサイル	副武装遠: フライトリフター(※1)	オプション: 複合型電子戦ユニットCo	その他1: 常時効果	その他2	戦闘値 現在値(合計)
命中値 (B+C)÷2	4	2	1		命中値 7	1								命中値 8
回避値 (B+F)÷2	4	2	1		回避値 7	3	−1							回避値 9
砲撃値 (D+C)÷2	4	2	1		砲撃値 7	−2		2	1					砲撃値 8
防壁値 (D+F)÷2	5	2	1		防壁値 8	0								防壁値 8
行動値 B+D	9	2	2		行動値 13	4	−2							行動値 15
力場値		16	6		力場値 22	8						10		力場値 40
耐久力 [体力基本値]	9	8	3		耐久力 20									耐久力 20
感応力 [意志基本値]	13	6	3		感応力 22	8				5				感応力 35
攻撃力		2	0		攻撃力 2	1	殴+7							主武装近 殴 ＋ 10
														副武装近 ＋
									炎+8					主武装遠 炎 ＋ 11
														副武装遠 ＋
防御修正 斬						8								斬 8
防御修正 刺						2								刺 2
防御修正 殴						4								殴 4
防御修正 炎						4								炎 4
防御修正 氷雷光闇						0								氷雷光闇 0
代償							弾数:3		弾数:3					代償
射程							1〜2		3〜6					

戦闘移動

【移動力】+(【体力】÷3)

4 マス

全力移動

戦闘移動×2

8 マス

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
統合型情報処理システム	1	自	常時	自身	なし	なし	情報収集と【知覚】、【理知】の判定値+2	『MGS』P72
パーティクルアーマー	1	操	常時	自身	なし	なし	【力場値】+10。カバー射程+2（修正済み）	『DGF』P45
積層AL粒子フィールド	1	機	セットアッププロセス	範囲5（選択）	0	4EN	ラウンド中、対象の防御判定に+2。与えるダメージに+2D6	『MGS』P72
リトライ	1	−	判定の直後	単体	視界	2HP	判定振り直し。拒否可。ラウンド1回	『MGR』P73
イグニッションブレイブ	1	回	イニシアチブプロセス	単体	視界	2HP	HP回復。[3D6+6] 回復。自身不可。ラウンド1回	『MGR』P73
クイックリペア	1	回	イニシアチブプロセス	単体	視界	2HP	FP回復。[3D6+6] 回復。自身不可。ラウンド1回	『MGR』P73
AL粒子干渉波レーダー	1	自、機	マイナーアクション	場面（選択）	場面	4EN	ラウンド中、対象の防御判定に−2し、隠密状態を解除。隠密状態の者にも有効	『MGS』P72
カメラガンユニット	−	アイテム	メジャーアクション	範囲2（選択）	0	4EN	ラウンド中、対象の射撃、砲撃の判定値+2、射程+2	『MGS』P127
アタックエクステンション	2	−	命中判定の直前	単体	視界	4HP	攻撃対象の範囲を+1。自身不可。ラウンド1回	『MGR』P73
AL粒子ジャミング	1	自、機	防御判定の直前	単体	0〜4	3EN	対象の代わりにリアクションを行なう。ラウンド1回	『MGS』P72
近接防護射撃	1	操	リアクション	自身	なし	弾数1	ヘビーマシンガンの弾数を消費。近接、遠隔へのリアクションの判定値+2	『MGS』P72
カバーアシスト	1	自、操	攻撃命中の直後	単体	0〜4	1HP	カバーアップを行なっても行動終了にならない	『MGR』P72

※自己使用に限り複製を許可します。©2024 Fumito Fujita / Keita Hayashi / FarEast Amusement Research Co., Ltd.