METALLIC GUARDIAN RPG

メタリックガーディアンRPG

キャラクターシート

鉄血の重騎士

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	1	レベル
ファランクス	2	レベル
		レベル

加護

	参照ページ
イドゥン	『MGR』P72
ヘイムダル	『KWJ』P180
ブラギ	『MGR』P100

登場判定

【幸運】(F) + 4

コネクション(F+2) + 6

能力値

	体力	反射	知覚	理知	意志	幸運
基本値	9	15	15	15	11	12
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 + 3	F + 4

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

粒子コンデンサ、フォーチュン徽章、携帯端末、自動脱出装置、●拳銃、パイロットスーツ、中和剤、予備弾倉：ファランクスバンカー

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 1	ファランクス 2		未装備(小計)	ガーディアン: ファランクス級強攻型	主武器近: ファランクスバンカー	副武器近: ●三連ガトリングキャノン	主武器遠: ●バレットクラスター	副武器遠: ●小型分割弾頭ミサイル	オプション: AL粒子エンフラージャー	その他1	その他2: 常時効果	戦闘値 現在値(合計)
命中値 (B+C)÷2	5	1	2		命中値 8	2								命中値 10
回避値 (B+F)÷2	4	1	0		回避値 5	−1		1						回避値 5
砲撃値 (D+C)÷2	5	1	2		砲撃値 8	0	−1							砲撃値 7
防壁値 (D+F)÷2	4	1	0		防壁値 5	−1				1				防壁値 5
行動値 B+D	10	1	0		行動値 11	−6	−4	4						行動値 5
力場値		8	12		力場値 20	15							25	力場値 60
耐久力 [体力基本値]	9	4	6		耐久力 19									耐久力 19
感応力 [意志基本値]	11	3	6		感応力 20	9								感応力 29
攻撃力		1	2		攻撃力 3	5	刺+12						5	主武装近 刺 + 25
								殴+7						副武装近 殴 + 20
									殴+12					主武装遠 殴 + 25
										炎+7				副武装遠 炎 + 20
防御修正 斬						14							4	斬 18
防御修正 刺						6							4	刺 10
防御修正 殴						10							4	殴 14
防御修正 炎						10							4	炎 14
代償							弾数:3	弾数:3	弾数:2	弾数:3				代償
射程							0	1~2	1~2	3~4				

戦闘移動

【移動力】+(【体力】÷3) 3 マス

全力移動

戦闘移動×2 6 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
スウィープブラスト	1	−	常時	自身	なし	なし	モブの敵に与えるダメージ、+3D6	『MGR』P73
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
勇猛果敢	1	選	常時	自身	なし	なし	【能力基本値】などを上昇（修正済み）	『KWJ』P182
バレットマスター	1	操	常時	自身	なし	なし	装備している武器のダメージに+1D6	『KWJ』P183
連係行動	1	操	いつでも	範囲1（選択）	0	3HP	ラウンド中、命中と防御+1、ダメージ+1D6	『KWJ』P184
攻撃誘導	1	−	セットアッププロセス	単体	視界	2HP	対象に憎悪を与える。後方状態では使用不可	『MGR』P73
奥の手	2	操、命	メジャーアクション	単体	0	6HP	ファランクスバンカーで白兵攻撃を行なう。ダメージ+26。シーン1回	『KWJ』P184
カバーアタック	1	自、操、増	ダメージロールの直前	単体☆	0〜2	2HP	●バレットクラスターで支援。ダメージ+［14+2D6］。ラウンド1回	『KWJ』P182
高出力溶断ホーン	−	アイテム	ダメージロールの直前	自身	なし	なし	同一スクウェアの敵へのダメージ+2D6。ラウンド1回	『KWJ』P199
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。 ©2015 Fumito Fujita / Keita Hayashi / FarEast Amusement Research Co., ltd.