

METALLIC GUARDIAN RPG

メタルグガード

RPG

キャラクターシート

天雷の狙撃手ver.MGC

キャラクター名	性別	機体名	機体サイズ
	年齢	カバ	M
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	2 レベル	オーディン	『MGR』 P76	【幸運】(F) + 3
カバリエ	1 レベル	ヘイムダル	『MGR』 P80	コネクション(F+2) + 5
	レベル	バルドル	『MGR』 P144	

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

ライフパス	汎用特技								
出自	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

経験	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、自動脱出装置、●拳銃、GPS、パイロットスーツ、戦闘サプリメント

邂逅	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	主武器近	副武器近	主武器遠	副武器遠	オプション	その他1	その他2	戦闘値 現在値(合計)
		スーパ	カバ	カバ		カバリエ級重装甲	●ハンドガン	メタルタガ	ライフル	スナイパーライフル	スナイパーライフル			
命中値 (B+C)÷2	5	2	2		命中値 9	2			-2					命中値 9
回避値 (B+F)÷2	4	1	1		回避値 6	1		1	-1					回避値 7
砲撃値 (D+C)÷2	4	2	1		砲撃値 7	3			1					砲撃値 11
防壁値 (D+F)÷2	3	1	0		防壁値 4	0			-1					防壁値 3
行動値 B+D	9	2	2		行動値 13	0			-3					行動値 10
力場値		13	6		力場値 19	12								力場値 31
耐久力 [体力基本値]	12	7	3		耐久力 22									耐久力 22
感応力 [意志基本値]	9	8	3		感応力 20	9								感応力 29
攻撃力		2	1		攻撃力 3	5	殴+3							主武器近 殴 + 11
								斬+5						副武器近 斬 + 13
									光+10		3			主武器遠 光 + 18
														副武器遠 +
戦闘移動 [移動力]+([体力]÷3)					3マス									斬 12
														刺 6
														殴 8
														炎 8
全力移動 戦闘移動×2					6マス									代償
									弾数3	なし	10EN			代償
									1~2	0	4~9			

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
エイミング	1	-	常時	自身	なし	なし	命中判定の判定値+2	『MGR』 P76
スナイパー	2	-	常時	自身	なし	なし	ビームスナイパーライフルの射程+2 (修正済み)	『MGR』 P77
カバリエアーツラリー	1	機	常時	自身	なし	なし	ビームスナイパーライフルに修正 (修正済み)	『MGA』 P38
スナイパーレドーム	-	アイテム	常時	自身	なし	なし	ビームスナイパーライフルの命中判定の判定値+2	『MGA』 P71
ブロービート	1	ピ	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
マルチロック	1	操、ピ	対象選択の直前	自身	なし	3HP	攻撃対象を1段階拡大	『MGR』 P77
カバリエスナイブ	1	操、砲	メジャーアクション	単体	装備	狼狽	ビームスナイパーライフルで遠隔攻撃。移動時も可能。ダメージ+5D6	『MGC』 P47
シールド防御	1	選、機、防	ダメージロールの直後	自身	なし	3EN	ダメージ軽減。[2D6+1]点。ラウンド1回	『MGR』 P82
チェインアタック	2	操	ダメージロールの直後	単体	視界	5HP	対象はシーン終了まで指定PCから受けるダメージに+2D6	『MGR』 P77