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: | 機体名 | 機体サイズ M |
|---|---|---|---|
| | 年齢: | カバー | |
| 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 |

**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 | 『GF26-5』P77 |
| 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、自動脱出装置、●拳銃、衣服、賦活剤、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 |

**戦闘移動**

【移動力】+(【体力】÷3) 3 マス

**全力移動**

戦闘移動×2 6 マス

**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(常時、飛行状態) | 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 | | | | | | | | | 防壁値 8 |
| 行動値 B+D | 9 | 2 | 2 | | 行動値 13 | 4 | −2 | | | −2 | | | | 行動値 13 |
| 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 | | | | | |

**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 『GF26-5』P81 |
| 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3(選択) | 0 | 4EN | ラウンド中、対象の防御判定の判定値に+2 『GF26-5』P81 |
| 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+3] 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+3] 回復。自身不可。ラウンド1回 『MGR』P73 |
| 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 『GF26-5』P81 |
| 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。射撃、砲撃へのリアクションの判定値+2 『GF26-5』P81 |
| 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 |
| 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 | 防御判定やその判定値に+2する特技の効果を解除する 『GF26-5』P81 |
| 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 『GF26-5』P84 |

※自己使用に限り複製を許可します。©2022 Fumito Fujita / Keita Hayashi / FarEast Amusement Research Co., Ltd.