

# METALLIC GUARDIAN RPG

# メタルグガード

# RPG

## キャラクターシート

星を見る者

キャラクター名	性別	機体名	機体サイズ
	年齢	カバー	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
ストライカー	1 レベル	トール	『MGR』 P68	【幸運】(F) + 3
オーバーロード	2 レベル	ガイア	『MGA』 P26	コネクション(F+2) + 5
	レベル	エーギル	『MGR』 P104	

能力値	体力	反射	知覚	理知	意志	幸運
基本値	10	15	15	15	8	10
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 + 2	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	賦活剤、GPS×2、携帯端末、 フォーチュン徽章、自動脱出装置、 ●拳銃、パイロットスーツ、 学生服、衣服、装飾品、中和剤

背景	コネクション	関係

財産ポイント	2
ライフスタイル	中流家庭+臨時収入
住居	一般住宅

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	オーバーロード 2			決戦型 オーバーロード級	CAL ビームサーベル	CAL ビームライフル	●イグニス					
命中値 (B+C)÷2	5	1	2		命中値 8	+3								命中値 11
回避値 (B+F)÷2	4	0	2		回避値 6	+3								回避値 9
砲撃値 (D+C)÷2	5	1	2		砲撃値 8				+1					砲撃値 9
防壁値 (D+F)÷2	4	0	1		防壁値 5	+3			+1					防壁値 9
行動値 (B+D)	10	0	2		行動値 12	+6	-2	-2	-5					行動値 9
力場値		6	12		力場値 18	+12								力場値 30
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)	8	3	9		感応力 20	+12								感応力 32
攻撃力		2	2		攻撃力 4	5	光+6							主武装近 光 + 15 副武装近 光 + 12 主武装遠 光 + 17 副武装遠 +
戦闘移動 【移動力】+(【体力】÷3)														斬 10 刺 4 殴 6 炎 6
全力移動 戦闘移動×2														代償 代償

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
パニッシャー	1	自	常時	自身	なし	なし	《BOSS属性》へのダメージ+2D6	『MGR』 P68
星を見る者	1	選、操	常時	自身	なし	なし	命中、防御判定のクリティカル値-1。下限値9	『MGA』 P28
直観	1	-	いつでも	自身	なし	2HP	GMに質問できる。または情報収集の判定値+2。シナリオ3回	『MGA』 P28
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
フィニッシュブロウ	1	操、命	メジャーアクション	単体	装備	3HP	CALビームサーベルで白兵攻撃。判定値+2、ダメージ+2D6。シーン1回	『MGR』 P69
飽和誘導攻撃	1	機、砲	メジャーアクション	単体	装備	3EN	●イグニスで遠隔攻撃。判定値+2、ダメージ+3D6。シーン1回	『MGA』 P28
イグニス追撃	2	機、増	ダメージロールの直前	自身	なし	4HP	攻撃のダメージ+2D6	『MGA』 P29
シールドブロック	1	機、防	ダメージロールの直後	自身	なし	4EN	ダメージ軽減。[1D6+3]点。ラウンド1回	『MGR』 P112