

氏名 ライオン・ド・ビグマン カトキハジメ 25才
性別: 男・女 身長: cm 体重: kg 生年月日: C.E.

- 第一指針 (1-4)** **第二指針 (5-6)**
- 生存: 1-2連撃/3-4回避/5一撃/6威圧 (1-3下手/4-5故障/6軽率)
 - 防衛: 1-2回避/3-4威圧/5支援/6特殊 (1-3下手/4-5軽率/6故障)
 - 名誉: 1-2モブ/3-4一撃/5特殊/6精度 (1-3軽率/4-5故障/6下手)
 - 戦闘: 1-2一撃/3-4精度/5連撃/6回避 (1-3故障/4-5軽率/6下手)
 - ◎ 主義: 1-2威圧/3-4連撃/5モブ/6支援 (1-3故障/4-5下手/6軽率)
 - 調和: 1-2特殊/3-4支援/5精度/6モブ (1-3軽率/4-5下手/6故障)
 - ◎ 生存
 - 防衛
 - 名誉
 - 戦闘
 - ◎ 主義
 - ◎ 調和

熟練度 主戦機・前衛 主戦機・後衛 パイロットレベル:

5 ◎高速準備 ◎MS射撃熟練 PL: 1 6

◎シールド専念 ○複数武装熟練 PL: 2

◎先読み PL: 3

消費SP: 護衛機・前衛 護衛機・後衛 PL: 4

- 熟練度1: 7 ○強靱体力 ◎指揮熟練 PL: 5
- 熟練度2: 6 ○機動回避 PL: 6
- 熟練度3: 5 ○OMS格闘熟練 PL: 7
- 熟練度4: 4 PL: 8
- 熟練度5: 3 PL: 9
- 熟練度6: 2 PL: 10
- PL: 11
- PL: 12

撃墜数

2機	1CP
5機	2CP
10機	3CP
15機	4CP
20機	5CP
25機	6CP
30機	7CP
40機	8CP
50機	9CP

※CP=カスタマイズポイント

遺伝子操作
あり・なし

出身 A-7
連合所属国・連合日所属国
・プラント

能力値

能力値	熟練度	修正値	熟練度/修正値 変換表
運動	<u>25</u>	<u>1</u> → <u>4</u>	0 : 6→4
技量	<u>49</u>	<u>12</u> → <u>4</u>	1-3 : 6→5
反応	<u>25</u>	<u>1</u> → <u>4</u>	4-8 : -
体力	<u>25</u>	<u>1</u> → <u>4</u>	9-15 : 1→2
知性	<u>39</u>	<u>1</u> → <u>4</u>	16-24 : 1→3
SEED	<u>39</u>	<u>1</u> → <u>4</u>	25-35 : 1→4
			36-48 : 1→5
			49-63 : 1-2→4
			64-80 : 1-2→5
			81-99 : 1-2→6

初期SEED修正値/成長パターン

- 熟練度1 +7 /能4・4技1 能3・3・2技1
- 熟練度2 +5 /能4・4技0 能3・2・2技1
- 熟練度3 +2 /能3・3技0 能2・1・1技2
- 熟練度4 +0 /能2・2技0 能1・1・0技2
- ◎熟練度5 -2 /能1・1技1 能1・0・0技2
- 熟練度6 -5 /能1・0技0 能0・0・0技1

参考: 初期PAD数 (B=ボ・ナ、P=ペ・ナ行) →
熟練度1 (B1/P5)、熟練度2 (B2/P4)、
熟練度3 (B2/P3)、熟練度4 (B3/P2)、
熟練度5 (B4/P1)、熟練度6 (B5/P0)

歴代乗機

撃墜記録

アーク
モブ
MS

技能:

技能	指令	合計	修正値	工兵	合計	修正値
指揮	指揮	<u>11</u>	<u>1</u> → <u>4</u>	隠蔽	<u>3</u>	<u>2</u> → <u>2</u>
艦艇	艦艇	<u>5</u>		車両	<u> </u>	
通信	通信	<u>3</u>		幼ユス	<u> </u>	
砲撃	砲撃	<u> </u>		ソトウエア	<u>3</u>	
歩兵	歩兵	<u>6</u>	<u>1</u> → <u>3</u>	知識	<u>25</u>	<u>1</u> → <u>5</u>
情報	情報	<u>6</u>		博識	<u>3</u>	
個人	個人	<u> </u>		戦術	<u>2</u>	
格闘	格闘	<u> </u>		医術	<u> </u>	
体術	体術	<u> </u>		芸術	<u> </u>	
歩火	歩火	<u> </u>				

共感値 8 共感値 = 13 - {(SEED[39] ÷ 10) + (熟練度[5] ÷ 2)} = [8]

HP 元値 = 16 + 体力[25] ÷ 5 = (21)
10か、それより低い場合、意識維持判定が必要 (体力判定: 8)

SP 元値 = 16 + 知力[39] ÷ 5 = (16) 15, 12, 11, 10.

予備欄 417.10
201.23 102.97417 (Seed 0)
712.118
1723 (172)
15 (15)

PAD: **発芽** **パーサーク** **SEED:**

発芽PAD数	効果	SEED値
SEED 30: 1	効果 <u>アーク</u>	<u>4</u>
SEED 40: 2	効果 <u>アーク</u>	[]
SEED 50: 3	効果 <u>アーク</u>	<u>4</u>
SEED 60: 4	効果 <u>アーク</u>	<u>4</u>
SEED 70: 5	効果 <u>アーク</u>	<u>3</u>
SEED 80: 6	効果 <u>アーク</u>	[]

氏名

From 0079 To 0093

	指針	経歴						初期小計	成長1					成長2					成長3					合計	
		第一 二式	第二 初回	1 エース	2 エース	3 優秀	4 優秀		5 エース	6 ボーナス	1	2	3	4	小計	5	6	7	8	小計	9	10	11		12
能力値	運動	1	3	4	4	4	4	4	1	25															
	技量	16	3	6	6	6	6	6		49															
	反応	1	4	4	4	4	4	4		25															
	体力	4	3	3	3	4	5	3		25															
	知性	1	4	5	4	5	4	4		27	1	1	1	1											
	精神	4	3	4	5	3	3	5	-5	22															
操縦系	航空機			-	6				4	16															
	航宙機			-	-				4	16															
	地上MS			-	6		3		4	16		2				2									
	宇宙MS			3	-				4	16	2														
指令系	指揮				6		3		9			2													
	艦艇				-		-		9																
	通信				6		-		9																
	砲撃				-		-		9																
歩兵系	情報通					3	3		6																
	個人格闘					-	-		6																
	体術					-	-		6																
工兵系	歩兵火器					-	-		6																
	隠蔽			-					3																
	車両			-					3																
	加工			-					3																
知識系	ソフウェア			3					3																
	博識			3	-	-	-	-	15																
	戦術			-	3	3	3	3	15																
	医術			-	-	-	-	-	15																
その他	芸術			-	-	-	-	-	15																
	先読み			先読み	高速洋角	シビア	シビア	指揮																	

第一指針 (1-4)

- 生存: 1-2連撃/3-4回避/5一撃/6威圧 (1-3下手/4-5故障/6軽率)
- 防衛: 1-2回避/3-4威圧/5支援/6特殊 (1-3下手/4-5軽率/6故障)
- 名譽: 1-2モラル/3-4一撃/5特殊/6精度 (1-3軽率/4-5故障/6下手)
- 戦闘: 1-2一撃/3-4精度/5連撃/6回避 (1-3故障/4-5軽率/6下手)
- 主義: 1-2威圧/3-4連撃/5モラル/6支援 (1-3故障/4-5下手/6軽率)
- 調和: 1-2特殊/3-4支援/5精度/6モラル (1-3軽率/4-5下手/6故障)

第二指針 (5-6)

- 生存
- 防衛
- 名譽
- 戦闘
- 主義
- 調和

成長パターン

- 熟練度1 能4・4技1 能3・3・2技1
- 熟練度2 能4・4技0 能3・2・2技1
- 熟練度3 能3・3技0 能2・1・1技2
- 熟練度4 能2・2技0 能1・1・0技2
- 熟練度5 能1・1技1 能1・0・0技2
- 熟練度6 能1・0技0 能0・0・0技1

参考: 初期PAD数 (B=ボーナス, P=ペナルティ) →
 熟練度1 (B1/P5)、熟練度2 (B2/P4)、熟練度3 (B2/P3)、
 熟練度4 (B3/P2)、熟練度5 (B4/P1)、熟練度6 (B5/P0)

一撃系B-PAD	1-2	倍撃格闘!!	1属性兵器命中時の損害点×2	特殊攻撃系B-PAD	1-2	兵器破壊!!	ランダムで二つの武装を破壊する(命中時のみ)
	3-4	倍撃射撃!!	1属性なし兵器命中時の損害点×2		3-4	致命弾!!	機体損害表判定を3回、任意効果を1つ適用(命中時のみ)
	5-6	大打撃!!	兵器命中時の損害点+1D6		5-6	装甲破壊!!	装甲を1D6+1減少(命中時のみ)
連撃系B-PAD	1-2	追加射撃!!	攻撃終了後、同目標を1属性なし兵器で攻撃可能	精度系B-PAD	1-2	痛打!!	自動命中(防衛判定の目標値+1)
	3-4	超反応!!	自分を目標にした敵の攻撃の前に攻撃可能		3-4	精密射撃!!	1属性なし兵器の命中判定に追加+1d6
	5-6	殺到!!	1回の追加移動後、最大射程0兵器で別目標を攻撃可能		5-6	狙い切り!!	1属性兵器の命中判定に追加+1d6
回避系B-PAD	1-2	見切り!!	回避判定を1回自動的に完全成功	モラル系B-PAD	1-2	乾坤一擲!!	自分のMPが1D6+1上昇
	3-4	回避機動!!	防衛判定の目標値を-2		3-4	圧倒!!	目標のMPが1D6+1低下、その半分(切り捨て)自分のMP上昇
	5-6	受身!!	自分が受けた損害点を2D6減少(ソロ目でC無効)		5-6	激怒!!	味方のMPが1D6-1(最低1)上昇
支援系B-PAD	1-2	援護!!	索敵範囲内の味方の判定目標値を-1	軽率系P-PAD	1-2	誤射!!	味方に自動命中(通常命中扱い)
	3-4	妨害!!	索敵範囲内の敵の判定目標値を+1		3-4	誤操作!!	全判定目標値+2
	5-6	激怒!!	索敵範囲内の味方の損害点を+4		5-6	突出!!	ただらの敵の攻撃が自分に命中
威圧系B-PAD	1-2	移動阻止!!	目標の次の移動を不可能にする(命中の必要なし)	故障系P-PAD	1-2	兵器割離!!	ランダムに兵器を二つ落とす
	3-4	攻撃阻止!!	目標の次の攻撃を不可能にする(命中の必要なし)		3-4	武器故障!!	武装が故障し使用不能になり
	5-6	回避阻止!!	この攻撃に対する目標のあらゆる防衛を不可能にする		5-6	回避不全!!	回避と移動不能(シールド防衛は可能)
下手系P-PAD	1-2	攻撃失敗!!	命中判定は自動失敗しさらに1D6の損害を受ける	下手系P-PAD	3-4	自爆!!	2D6の損害を受ける(機体損害表判定は発生しない)
	5-6	返気消沈	今後一切のB-PADは効果消失(P-PADは通常通りに効果)		5-6	返気消沈	今後一切のB-PADは効果消失(P-PADは通常通りに効果)

氏名 ディーン・シナン

性別 男・女 身長: cm 体重: kg 生年月日: C.E. 52.8.2

第一指針 (1-4)

- 生存: 1-2連撃/3-4回避/5-1撃/6威圧 (1-3下手/4-5故障/6軽率)
- 防衛: 1-2回避/3-4威圧/5支援/6特殊 (1-3下手/4-5軽率/6故障)
- 名誉: 1-2モブ/3-4-1撃/5特殊/6精度 (1-3軽率/4-5故障/6下手)
- 戦闘: 1-2-1撃/3-4精度/5連撃/6回避 (1-3故障/4-5軽率/6下手)
- 主義: 1-2威圧/3-4連撃/5モブ/6支援 (1-3故障/4-5下手/6軽率)
- 調和: 1-2特殊/3-4支援/5精度/6モブ (1-3軽率/4-5下手/6故障)

第二指針 (5-6)

- 生存
- 防衛
- 名誉
- 戦闘
- 主義
- 調和

熟練度

4

主戦機・前衛
● 高速準備

● シールド専念

主戦機・後衛
○ MS射撃熟練

○ 先読み

消費SP:

- 熟練度1: 7
- 熟練度2: 6
- 熟練度3: 5
- 熟練度4: 4
- 熟練度5: 3
- 熟練度6: 2

護衛機・前衛
○ 強靭体力

○ 機動回避

○ MS格闘熟練

護衛機・後衛
● 指揮熟練

○ 指揮熟練

パイロットレベル:

01	PL: 1
02 03	PL: 2
04 05 06	PL: 3
07 08 09 10	PL: 4
11 12 13 14 15	PL: 5
16 17 18 19 20 21	PL: 6
22 23 24 25 26 27 28	PL: 7
29 30 31 32 33 34 35 36	PL: 8
37 38 39 40 41 42 43 44 45	PL: 9
46 47 48 49 50 51 52 53 54 55	PL: 10
56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66	PL: 11
67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78	PL: 12

4

撃墜数

- 2機 1CP
- 5機 2CP
- 10機 3CP
- 15機 4CP
- 20機 5CP
- 25機 6CP
- 30機 7CP
- 40機 8CP
- 50機 9CP

※CP=カスタマイズポイント

遺伝子操作

あり・なし

出身

連合所属国・連合日所属国
・プラント

歴代乗機

撃墜記録

予備欄

オーブ三尉

能力値

能力値	熟練度	修正値	熟練度/修正値 変換表
運動	29	1 → 3	0 : 6→4
技量	29	1 → 4	1-3 : 6→5
反応	36	1 → 5	4-8 : -
体力	21	1 → 3	9-15 : 1→2
知性	30	1 → 4	16-24 : 1→3
SEED	39	1 → 4	25-35 : 1→4
			36-48 : 1→5
			49-63 : 1→2→4
			64-80 : 1→2→5
			81-99 : 1→2→6

初期SEED修正値/成長パターン
 ○ 熟練度1¹⁵+7 / 能4・4技1 能3・3・2技1
 ○ 熟練度2¹⁰+5 / 能4・4技0 能3・2・2技1
 ○ 熟練度3⁵+2 / 能3・3技0 能2・1・1技2
 ● 熟練度4⁰+0 / 能2・2技0 能1・1・0技2
 ○ 熟練度5⁻¹-2 / 能1・1技1 能1・0・0技2
 ○ 熟練度6⁻⁴-5 / 能1・0技0 能0・0・0技1
 参考: 初期PAD数 (B=ホークス、P=バルティ)→
 熟練度1 (B1/P5)、熟練度2 (B2/P4)、
 熟練度3 (B2/P3)、熟練度4 (B3/P2)、
 熟練度5 (B4/P1)、熟練度6 (B5/P0)

技能:

技能	指令	合計	工兵	合計	0
指揮	指揮	3	隠蔽	1	6→4
艦艇	艦艇	3	車両	3	1
通信	通信	3	メカニクス	3	2-3: -
砲撃	砲撃	3	ソフトウェア	3	4-5: 1→2
歩兵	歩兵	15	知識	3	6-8: 1→3
情報通	情報通	3	博識	3	9-11: 1→4
個人格闘	個人格闘	3	戦術	3	12-15: 1→5
体術	体術	3	医術	3	16-19: 1→2→4
歩兵兵器	歩兵兵器	3	芸術	3	20-23: 1→2→5
					24-27: 1→2→6

共感値

共感値 = 13 - [(SEED[39] ÷ 10) + (熟練度[4] ÷ 2)] = [8] ソフト修値修正-1

HP

元値 = 16 + 体力[21] ÷ 5 = (20)

10か、それより低い場合、意識維持判定が必要 (体力判定: 8)

SP

元値 = 16 + 知力[30] ÷ 5 = (17)

12 6 9 11 15 16 17

PAD:

発芽 パーサーク

SEED:

パーサーカー化
時間 [] ラウンド
※SEED -

- 発芽PAD数
- SEED 30: 1
- SEED 40: 2
- SEED 50: 3
- SEED 60: 4
- SEED 70: 5
- SEED 80: 6

● 「意気消沈」: 効果		73種一尉	SEED値 [4]
● 「誤射」: 効果	0		SEED値 []
● 「兵器破壊」: 効果		インバト隊長	SEED値 [4]
● 「兵器誘爆」: 効果		インバト隊長	SEED値 [4]
● 「行動阻害」: 効果			SEED値 []
● 「妨害」: 効果		シリカ/メンタ	SEED値 [3]

	指針		経歴						初期小計	成長1					成長2					成長3					合計	
	第一	第二	1	2	3	4	5	6		ボーナス	1	2	3	4	小計	5	6	7	8	小計	9	10	11	12		13
能力値	運動	4	0	4	4	6	4		22					2												
	技量	4	0	4	6	4	6		22		1	1	1	2												
	反応	7	9	6	4	4	4		34			1	1													
	体力	4	0	5	4	5	3		21																	
	知性	7	9	3	3	3	4		29		1															
	精神	4	2	4	5	4	5		29	(0)	29															
操縦系	航空機																									
	航宙機																									
	地上MS					3			2			2	2													
	宇宙MS				3				3	11	2															
指令系	指揮																									
	艦艇						3																			
	通信																									
	砲撃									3																
歩兵系	情報通						3																			
	個人格闘				3																					
	体術				3	3																				
歩兵火器			3						15																	
工兵系	隠蔽																									
	車両																									
	功-ク			3																						
	ソトウエ			3						6																
知識系	博識																									
	戦術						3																			
	医術																									
	芸術									3																
その他																										

第一指針 (1-4)

- 生存: 1-2連撃/3-4回避/5-撃/6威圧 (1-3下手/4-5故障/6軽率)
- ◎ 防衛: 1-2回避/3-4威圧/5支援/6特殊 (1-3下手/4-5軽率/6故障)
- 名譽: 1-2モラル/3-4一撃/5特殊/6精度 (1-3軽率/4-5故障/6下手)
- 戦闘: 1-2一撃/3-4精度/5連撃/6回避 (1-3故障/4-5軽率/6下手)
- 主義: 1-2威圧/3-4連撃/5モラル/6支援 (1-3故障/4-5下手/6軽率)
- 調和: 1-2特殊/3-4支援/5精度/6モラル (1-3軽率/4-5下手/6故障)

第二指針 (5-6)

- 生存
 - 防衛
 - 名譽
 - 戦闘
 - 主義
 - ◎ 調和
- 成長パターン
- 熟練度1 能4・4技1 能3・3・2技1
 - 熟練度2 能4・4技0 能3・2・2技1
 - 熟練度3 能3・3技0 能2・1・1技2
 - ◎ 熟練度4 能2・2技0 能1・1・0技2
 - 熟練度5 能1・1技1 能1・0・0技2
 - 熟練度6 能1・0技0 能0・0・0技1
- 参考: 初期PAD数 (B=ボーナス, P=パナチ) →
 熟練度1 (B1/P5)、熟練度2 (B2/P4)、熟練度3 (B2/P3)、
 熟練度4 (B3/P2)、熟練度5 (B4/P1)、熟練度6 (B5/P0)

一撃系B-PAD	1-2	倍撃格闘!!	I属性兵器命中時の損害点×2
	3-4	倍撃射撃!!	I属性なし兵器命中時の損害点×2
	5-6	大打撃!!	兵器命中時の損害点+1D6
連撃系B-PAD	1-2	追加射撃!!	攻撃終了後、同じ目標をI属性なし兵器で攻撃可能
	3-4	超反応!!	自分を目標にした敵の攻撃の前に攻撃可能
	5-6	殺到!!	I回の追加移動後、最大射程0兵器で別目標を攻撃可能
回避系B-PAD	1-2	見切り!!	回避判定をI回自動的に完全成功
	3-4	回避機動!!	防御判定の目標値を-2
	5-6	受身!!	自分が受けた損害点を2D6減少(ソロ目でC無効)
支援系B-PAD	1-2	援護!!	索敵範囲内の味方の判定目標値を-1
	3-4	妨害!!	索敵範囲内の敵の判定目標値を+1
	5-6	鼓舞!!	索敵範囲内の味方の損害点を+4
威圧系B-PAD	1-2	移動阻止!!	目標の次の移動を不可能にする(命中の必要なし)
	3-4	攻撃阻止!!	目標の次の攻撃を不可能にする(命中の必要なし)
	5-6	回避阻止!!	この攻撃に対する目標のあらゆる防御を不可能にする

特殊攻撃系B-PAD	1-2	兵装破壊!!	ランダムで二つの兵装を破壊する(命中時のみ)
	3-4	致命弾!!	機体損害表判定を3回、任意効果を1つ適用(命中時のみ)
	5-6	装甲破壊!!	装甲を1D6+1減少(命中時のみ)
精度系B-PAD	1-2	痛打!!	自動命中(防弾判定の目標値+1)
	3-4	精密射撃!!	I属性なし兵器の命中判定に追加+1d6
	5-6	狙い切り!!	I属性兵器の命中判定に追加+1d6
モラル系B-PAD	1-2	乾坤一擲!!	自分のMPが1D6+4上昇
	3-4	圧倒!!	目標のMPが1D6+1低下、その半分(切り捨て)自分のMP上昇
	5-6	激励!!	味方のMPが1D6-1(最低1)上昇
	軽率系P-PAD	1-2	誤射!!
3-4		誤操作!!	全判定目標値+2
5-6		突出!!	ただちの敵の攻撃が自分に命中
故障系P-PAD	1-2	兵装判離!!	ランダムに兵器を二つ落とす
	3-4	武器故障!!	武器が故障し使用不能になり
	5-6	回避不全!!	回避と移動不能(シールド防御は可能)
下手系P-PAD	1-2	攻撃失敗!!	命中判定は自動失敗さらに1D6点の損害を受ける
	3-4	自爆!!	2D6点の損害を受ける(機体損害表判定は発生しない)
	5-6	息絶消沈	今後一切のB-PADは効果消失(P-PADは通常通りに効果)

氏名 カイリ = ケイ
 性別 男 身長: 172cm 体重: 60kg 生年月日: C.E. 55.12.4

- 第一指針 (1-4) 第二指針 (5-6)
- 生存: 1-2連撃/3-4回避/5一撃/6威圧 (1-3下手/4-5故障/6軽率)
 - 防衛: 1-2回避/3-4威圧/5支援/6特殊 (1-3下手/4-5軽率/6故障)
 - 名誉: 1-2モラル/3-4一撃/5特殊/6精度 (1-3軽率/4-5故障/6下手)
 - 戦闘: 1-2一撃/3-4精度/5連撃/6回避 (1-3故障/4-5軽率/6下手)
 - 主義: 1-2威圧/3-4連撃/5モラル/6支援 (1-3故障/4-5下手/6軽率)
 - 調和: 1-2特殊/3-4支援/5精度/6モラル (1-3軽率/4-5下手/6故障)

筆数

撃墜数	2機	1CP
	5機	2CP
	10機	3CP
	15機	4CP
	20機	5CP
	25機	6CP
	30機	7CP
	40機	8CP
	50機	9CP

※CP=カスタマイズポイント

遺伝子操作

ありなし

出身

連合所属国・連合日所属国
プラント

熟練度 2 パイロットレベル: 3

主戦機・前衛	主戦機・後衛	パイロットレベル
○高速準備	○MS射撃熟練	01 PL: 1
●シールド専念	○先読み	02-03 PL: 2
		04-05 PL: 3
		06 PL: 3
		07-08 PL: 4
		09-10 PL: 4
		11-12 PL: 5
		13-14 PL: 5
		15 PL: 5
		16-17 PL: 6
		18-19 PL: 6
		20-21 PL: 6
		22-23 PL: 7
		24-25 PL: 7
		26-27 PL: 7
		28 PL: 7
		29-30 PL: 8
		31-32 PL: 8
		33-34 PL: 8
		35-36 PL: 8
		37-38 PL: 9
		39-40 PL: 9
		41-42 PL: 9
		43-44 PL: 9
		45 PL: 9
		46-47 PL: 10
		48-49 PL: 10
		50-51 PL: 10
		52-53 PL: 10
		54-55 PL: 10
		56-57 PL: 11
		58-59 PL: 11
		60-61 PL: 11
		62-63 PL: 11
		64-65 PL: 11
		66 PL: 11
		67-68 PL: 12
		69-70 PL: 12
		71-72 PL: 12
		73-74 PL: 12
		75-76 PL: 12
		77-78 PL: 12
		79 PL: 12

能力値	修練度	修正値	修練度/修正値 変換表
運動	28	1 → 4	0 : 6→4
技量	27	1 → 4	1-3 : 6→5
反応	23	1 → 3	4-8 : -
体力	21	1 → 3	9-15 : 1→2
知性	13	1 → 2	16-24 : 1→3
SEED	43	1 → 3	25-35 : 1→4
			36-48 : 1→5
			49-63 : 1→4
			64-80 : 1→5
			81-99 : 1→6

初期SEED修正値/成長パターン

- 熟練度1 +5 / 能4.4技1 能3.3.2技1
- 熟練度2 +5 / 能4.4技0 能3.2.2技1
- 熟練度3 +5 / 能3.3技0 能2.1.1技2
- 熟練度4 +0 / 能2.2技0 能1.1.0技2
- 熟練度5 -5 / 能1.1技1 能1.0.0技2
- 熟練度6 -5 / 能1.0技0 能0.0.0技1

参考: 初期PAD数 (B=本+入, P=^+ナリイ)→
 熟練度1 (B1/P5)、熟練度2 (B2/P4)、
 熟練度3 (B2/P3)、熟練度4 (B3/P2)、
 熟練度5 (B4/P1)、熟練度6 (B5/P0)

歴代乗機

撃墜記録

モザイク 一対 フジワキ マツリ
 三佐 ジョウジ
 オンボギ + マル
 マル
 フジワキ

技能:	指令	合計	工兵	合計	0	6→4
	指揮	—	—	—	1	6→5
	艦艇	—	—	—	2-3	—
	通信	—	—	—	4-5	1→2
	砲撃	—	—	—	6-8	1→3
	歩兵	9	1→4	—	9-11	1→4
	情報通	—	—	—	12-15	1→5
	個人格闘	3	—	—	16-19	1→4
	体術	3	—	—	20-23	1→2→5
	歩兵火器	9	—	—	24-27	1→2→6
	知識	—	—	—		
	博識	—	—	—		
	戦術	—	—	—		
	医術	—	—	—		
	芸術	—	—	—		

共感値 7 共感値 = 13 - [(SEED[20] ÷ 10) + (熟練度[2] ÷ 2)] = [18]

SEED 3.01 + 04 -1
 判定 熟練修正 05 +0
 02 -3
 03 -2
 00 +1

HP 元値 = 16 + 体力[4] ÷ 5 = (20)
 10か、それより低い場合、意識維持判定が必要 (体力判定: 8)

SP 元値 = 16 + 知力[3] ÷ 5 = (13)
 11 60

予備欄

ランマ 25
 7-3 16
 179

PAD: 発芽 ハーサーク SEED:

● 「生き残るだ」: 効果 受身 → 痛打	SEED値 []
● 「えんがかり」: 効果 回避不全	SEED値 [A]
● 「あ、あ、あ」: 効果 攻撃失敗	SEED値 [A]
● 「あ、あ、あ」: 効果 攻撃失敗	SEED値 [A]
● 「やめろ、おれはだ」: 効果 見切り	SEED値 []
● 「おんては 一体何だ」: 効果 倍率格闘	SEED値 []

SEED値 [] 報 SEED
 フジワキ
 マツリ

氏名

カレ = ケイ

AKUC From 0079 To 0093

	指針		経歴						初期小計	成長1					成長2				成長3					合計	
	第一 熟練度 (P)	第二 熟練度 (P)	1 地上機 (全)	2 ボロボロ (敵)	3	4	5	6		ボ ー ナ ス	1	2	3	4	小計	5	6	7	8	小計	9	10	11		12
能力値	運動	7	5	6	4			22		3		3													
	技量	4	5	4	6			19		2	4	2													
	反応	4	2	4	4			14		2	4	3													
	体力	7	5	5	4			21																	
	知性	4	2	4	3			13																	
	SEED	4	1	5	5			13	5	10	28	34	34												
操縦系	航空機			3							1	1													
	航宙機																								
	地上MS			3																					
	宇宙MS				3																				
指令系	指揮																								
	艦艇																								
	通信																								
	砲撃																								
歩兵系	情報通																								
	個人格闘				3																				
	体術				3																				
工兵系	歩兵火器			3																					
	隠蔽																								
	車両																								
	メンテナンス																								
知識系	ソフウェア																								
	博識																								
	戦術																								
	医術																								
その他	芸術																								
				MS格闘	シールド																				

第一指針 (1-4)

- 生存: 1-2連撃/3-4回避/5一撃/6威圧 (1-3下手/4-5故障/6軽率)
- 防衛: 1-2回避/3-4威圧/5支援/6特殊 (1-3下手/4-5軽率/6故障)
- 名誉: 1-2モラル/3-4一撃/5特殊/6精度 (1-3軽率/4-5故障/6下手)
- 戦闘: 1-2一撃/3-4精度/5連撃/6回避 (1-3故障/4-5軽率/6下手)
- 主義: 1-2威圧/3-4連撃/5モラル/6支援 (1-3故障/4-5下手/6軽率)
- 調和: 1-2特殊/3-4支援/5精度/6モラル (1-3軽率/4-5下手/6故障)

第二指針 (5-6)

- 生存
 - 防衛
 - 名誉
 - 戦闘
 - 主義
 - 調和
- 成長パターン
 ○ 熟練度1 能4・4技1 能3・3・2技1
 ○ 熟練度2 能4・4技0 能3・2・2技1
 ○ 熟練度3 能3・3技0 能2・1・1技2
 ○ 熟練度4 能2・2技0 能1・1・0技2
 ○ 熟練度5 能1・1技1 能1・0・0技2
 ○ 熟練度6 能1・0技0 能0・0・0技1

参考: 初期PAD数 (B=ボ+入、P=パ+リテ) -> 熟練度1 (B1/P5)、熟練度2 (B2/P4)、熟練度3 (B2/P3)、熟練度4 (B3/P2)、熟練度5 (B4/P1)、熟練度6 (B5/P0)

一撃系B-PAD	1-2 倍撃格闘!!	1属性兵器命中時の損害点×2	特殊攻撃系B-PAD	1-2 兵装誘爆!!	ランダムで二つの武装を破壊する(命中時のみ)
	3-4 倍撃射撃!!	1属性なし兵器命中時の損害点×2		3-4 致命弾!!	機体損害表判定を3回、任意効果を1つ適用(命中時のみ)
	5-6 大打撃!!	兵器命中時の損害点+1D6		5-6 装甲破碎!!	装甲を1D6+1減少(命中時のみ)
連撃系B-PAD	1-2 追加射撃!!	攻撃終了後、同目標を1属性なし兵器で攻撃可能	精度系B-PAD	1-2 痛打!!	自動命中(防御判定の目標値+1)
	3-4 超反応!!	自分を目標にした敵の攻撃の前に攻撃可能		3-4 精密射撃!!	1属性なし兵器の命中判定に追加+1d6
	5-6 殺到!!	1回の追加移動後、最大射程0兵器で別目標を攻撃可能		5-6 狙い切り!!	1属性兵器の命中判定に追加+1d6
回避系B-PAD	1-2 見切り!!	回避判定を1回自動的に完全成功	モラル系B-PAD	1-2 乾坤一擲!!	自分のMPが1D6+4上昇
	3-4 回避機動!!	防御判定の目標値を-2		3-4 圧倒!!	目標のMPが1D6+1低下、その半分(切捨て)自分のMP上昇
	5-6 受身!!	自分が受けた損害点を2D6減少(ゾロ目でC無効)		5-6 激励!!	味方のMPが1D6-1(最低1)上昇
支援系B-PAD	1-2 援護!!	索敵範囲内の味方の判定目標値を-1	軽率系P-PAD	1-2 誤射!!	味方に自動命中(通常命中扱い)
	3-4 妨害!!	索敵範囲内の敵の判定目標値を+1		3-4 誤操作!!	全判定目標値+2
	5-6 鼓舞!!	索敵範囲内の味方の損害点を+4		5-6 突出!!	ただちの敵の攻撃が自分に命中
威圧系B-PAD	1-2 移動阻止!!	目標の次の移動を不可能にする(命中の必要なし)	故障系P-PAD	1-2 兵装剥離!!	ランダムに兵器を二つ落とす
	3-4 攻撃阻止!!	目標の次の攻撃を不可能にする(命中の必要なし)		3-4 武器故障!!	武装が故障し使用不能になり
	5-6 回避阻止!!	この攻撃に対する目標のあらゆる防御を不可能にする		5-6 回路不全!!	回避と移動不能(シールド防御は可能)
下手系P-PAD	1-2 攻撃失敗!!	命中判定は自動失敗しさらに1D6点の損害を受ける	下手系P-PAD	1-2 自爆!!	2D6点の損害を受ける(機体損害表判定は発生しない)
	3-4 意気消沈	今後一切のB-PADは効果消失(P-PADは通常通りに効果)		3-4 意気消沈	今後一切のB-PADは効果消失(P-PADは通常通りに効果)

行動力が11 (P2-2)

氏名 ソフィア=テンペスト

性別: 男・(女) 身長: 163cm 体重: 49kg 生年月日: C.E. 53. 7. 9

第一指針 (1-4)

- 生存: 1-2連撃/3-4回避/5一撃/6威圧 (1-3下手/4-5故障/6軽率)
- 防衛: 1-2回避/3-4威圧/5支援/6特殊 (1-3下手/4-5軽率/6故障)
- 名誉: 1-2モビル/3-4一撃/5特殊/6精度 (1-3軽率/4-5故障/6下手)
- 戦闘: 1-2一撃/3-4精度/5連撃/6回避 (1-3故障/4-5軽率/6下手)
- 主義: 1-2威圧/3-4連撃/5モビル/6支援 (1-3故障/4-5下手/6軽率)
- 調和: 1-2特殊/3-4支援/5精度/6モビル (1-3軽率/4-5下手/6故障)

第二指針 (5-6)

- 生存
- 防衛
- 名誉
- 戦闘
- 主義
- 調和

熟練度

主戦機・前衛
○ 高速準備

主戦機・後衛
○ MS射撃熟練

○ シールド専念

○ 先読み

消費SP:

- 熟練度1: 7
- 熟練度2: 6
- 熟練度3: 5
- 熟練度4: 4
- 熟練度5: 3
- 熟練度6: 2

護衛機・前衛
○ 強靱体力
● 機動回避
● MS格闘熟練

護衛機・後衛
○ 指揮熟練

パイロットレベル:

01	PL: 1
02-03	PL: 2
04-05-06	PL: 3
07-08-09-10	PL: 4
11-12-13-14-15	PL: 5
16-17-18-19-20-21	PL: 6
22-23-24-25-26-27-28	PL: 7
29-30-31-32-33-34-35-36	PL: 8
37-38-39-40-41-42-43-44-45	PL: 9
46-47-48-49-50-51-52-53-54-55	PL: 10
56-57-58-59-60-61-62-63-64-65-66	PL: 11
67-68-69-70-71-72-73-74-75-76-77-78	PL: 12

撃墜数

2機	1CP
5機	2CP
10機	3CP
15機	4CP
20機	5CP
25機	6CP
30機	7CP
40機	8CP
50機	9CP

※CP=カスタムポイント

遺伝子操作

あり・なし

出身

連合所属国・連合日所属国

プラント → オーブ

歴代乗機

モビルスーツ

撃墜記録

予備欄

能力値

修練度	修正値
36	1 → 5
27	1 → 3
23	1 → 3
25	1 → 4
38	1 → 4
29	1 → 4

修練度/修正値
変換表

0	: 6→4
1-3	: 6→5
4-8	: -
9-15	: 1→2
16-24	: 1→3
25-35	: 1→4
36-48	: 1→5
49-63	: 1→4
64-80	: 1→2→5
81-99	: 1→2→6

初期SEED修正値/成長パターン
 ○ 熟練度1 +0.7 / 能4.4技1 能3.3.2技1
 ○ 熟練度2 +0.5 / 能4.4技0 能3.2.2技1
 ● 熟練度3 +0.2 / 能3.3技0 能2.1.1技2
 ○ 熟練度4 +0 / 能2.2技0 能1.1.0技2
 ○ 熟練度5 -0.2 / 能1.1技1 能1.0.0技2
 ○ 熟練度6 -0.5 / 能1.0技0 能0.0.0技1

参考: 初期PAD数 (B=ホークス、P=ヘルティ) →
 熟練度1 (B1/P5)、熟練度2 (B2/P4)、
 熟練度3 (B2/P3)、熟練度4 (B3/P2)、
 熟練度5 (B4/P1)、熟練度6 (B5/P0)

技能:

指令	合計	修正値	工兵	合計	修正値
指揮	3	→ 5	0	→ 3	→ 4
艦艇	—	—	1	→ 3	→ 5
通信	—	—	2-3	—	—
砲撃	—	—	4-5	→ 1	→ 2
歩兵	7	→ 4	6-8	→ 1	→ 3
情報通	—	—	9-11	→ 1	→ 4
個人格闘	—	—	12-15	→ 1	→ 5
体術	—	—	16-19	→ 1	→ 2
歩兵火器	—	—	20-23	→ 1	→ 2
知識	—	—	24-27	→ 1	→ 2
博識	—	—			
戦術	—	—			
医術	—	—			
芸術	—	—			

共感値

10

共感値 = 13 - [(SEED 29) ÷ 10] + (熟練度 [3] ÷ 2) = [10]

HP

元値 = 16 + 体力 [25] ÷ 5 = (21)

HP

10か、それより低い場合、意識維持判定が必要 (体力判定: 8)

SP

元値 = 16 + 知力 [30] ÷ 5 = (17)

PAD:

発芽 パーサーク

SEED:

パーサーカー化
時間 [] ラウンド
※SEED -

● 「	」: 効果	攻撃失敗		SEED値 []
● 「	」: 効果	武器故障		SEED値 []
● 「	」: 効果	誤操作		SEED値 []
● 「	」: 効果	超反応	ジソウジ三佐	SEED値 [3]
● 「	」: 効果	回避機動		SEED値 []
● 「	」: 効果	倍撃射撃	三人娘	SEED値 [5]

発芽PAD数
SEED 30: 1
SEED 40: 2
SEED 50: 3
SEED 60: 4
SEED 70: 5
SEED 80: 6

氏名

ソフィア=テンペスト

From 0079 To 0093

	指針	経歴						初期小計	成長1					成長2					成長3					合計		
		第一鉄腕(通帯)	第一生命(約)	1年(ソ)	2年(兵)	3年(待)	4		5	6	ボナナス	1	2	3	4	小計	5	6	7	8	小計	9	10		11	12
能力値	運動	11	4	6	6	6			1	34	+2															
	技量	2	3	4	4	4				17	+1	+1	+1	+1												
	反応	2	3	4	4	4				17	+1	+2	+1	+2												
	体力	7	4	5	5	4				20																
	知性	7	3	4	3	5			3	25		+1	+2	+1												
精神	1	3	3	4	3			1.5	20	+3	(15)		(-1)													
操縦系	航空機																									
	宇宙機																									
	地上MS			3	3																					
	宇宙MS			3		3				12	+2	+2	+2	+2												
指令系	指揮																									
	艦艇																									
	通信					3																				
	砲撃									3																
歩兵系	情報通																									
	個人格闘																									
	体術				3																					
歩兵兵器				3	3				9																	
工兵系	隠蔽																									
	車両																									
	メカ																									
知識系	ソフウェア			3					3																	
	博識																									
	戦術																									
その他	医術																									
	芸術																									
	機動回避																									

第一指針 (1-4)

- 生存: 1-2連撃/3-4回避/5一撃/6威圧 (1-3下手/4-5故障/6軽率)
- 防衛: 1-2回避/3-4威圧/5支援/6特殊 (1-3下手/4-5軽率/6故障)
- 名譽: 1-2モラル/3-4一撃/5特殊/6精度 (1-3軽率/4-5故障/6下手)
- ◎ 戦闘: 1-2一撃/3-4精度/5連撃/6回避 (1-3故障/4-5軽率/6下手)
- 主義: 1-2威圧/3-4連撃/5モラル/6支援 (1-3故障/4-5下手/6軽率)
- 調和: 1-2特殊/3-4支援/5精度/6モラル (1-3軽率/4-5下手/6故障)

第二指針 (5-6)

- ◎ 生存: 1-2回避/3-4威圧/5支援/6特殊 (1-3下手/4-5軽率/6故障)
- 防衛: 1-2回避/3-4威圧/5支援/6特殊 (1-3下手/4-5軽率/6故障)
- 名譽: 1-2モラル/3-4一撃/5特殊/6精度 (1-3軽率/4-5故障/6下手)
- 戦闘: 1-2一撃/3-4精度/5連撃/6回避 (1-3故障/4-5軽率/6下手)
- 主義: 1-2威圧/3-4連撃/5モラル/6支援 (1-3故障/4-5下手/6軽率)
- 調和: 1-2特殊/3-4支援/5精度/6モラル (1-3軽率/4-5下手/6故障)

成長パターン
 ◎ 熟練度1 能4・4技1 能3・3・2技1
 ○ 熟練度2 能4・4技0 能3・2・2技1
 ◎ 熟練度3 能3・3技0 能2・1・1技2
 ○ 熟練度4 能2・2技0 能1・1・0技2
 ○ 熟練度5 能1・1技1 能1・0・0技2
 ○ 熟練度6 能1・0技0 能0・0・0技1

参考: 初期PAD数 (B=ボナナス, P=ペナナ行) →
 熟練度1 (B1/P5)、熟練度2 (B2/P4)、熟練度3 (B2/P3)、
 熟練度4 (B3/P2)、熟練度5 (B4/P1)、熟練度6 (B5/P0)

一撃系B-PAD	1-2	倍撃格闘!!	1属性兵器命中時の損害点×2
	3-4	倍撃射撃!!	1属性なし兵器命中時の損害点×2
	5-6	大打撃!!	兵器命中時の損害点+1D6
連撃系B-PAD	1-2	追加射撃!!	攻撃終了後、同目標を1属性なし兵器で攻撃可能
	3-4	超反応!!	自分を目標にした敵の攻撃の前に攻撃可能
	5-6	殺到!!	1回の追加移動後、最大射程0兵器で別目標を攻撃可能
回避系B-PAD	1-2	見切り!!	回避判定を1回自動的に完全成功
	3-4	回避機動!!	防御判定の目標値を-2
	5-6	受身!!	自分が受けた損害点を2D6減少(ソロ目でC無効)
支援系B-PAD	1-2	援護!!	索敵範囲内の味方の判定目標値を-1
	3-4	妨害!!	索敵範囲内の敵の判定目標値を+1
	5-6	鼓舞!!	索敵範囲内の味方の損害点を+4
威圧系B-PAD	1-2	移動阻止!!	目標の次の移動を不可能にする(命中の必要なし)
	3-4	攻撃阻止!!	目標の次の攻撃を不可能にする(命中の必要なし)
	5-6	回避阻止!!	この攻撃に対する目標のあらゆる防御を不可能にする

特殊攻撃系B-PAD	1-2	兵器破壊!!	ランダムで二つの武装を破壊する(命中時のみ)
	3-4	致命弾!!	機体損害判定を3回、任意効果を1つ適用(命中時のみ)
	5-6	装甲破壊!!	装甲を1D6+1減少(命中時のみ)
精度系B-PAD	1-2	奮打!!	自動命中(防御判定の目標値+1)
	3-4	精密射撃!!	1属性なし兵器の命中判定に追加+1d6
	5-6	狙い切り!!	1属性兵器の命中判定に追加+1d6
モラル系B-PAD	1-2	乾坤一擲!!	自分のMPが1D6+1上昇
	3-4	圧倒!!	目標のMPが1D6+1低下、その半分(切り捨て)自分のMP上昇
	5-6	激励!!	味方のMPが1D6-1(最低1)上昇
軽率系P-PAD	1-2	誤射!!	味方に自動命中(通常命中扱い)
	3-4	誤操作!!	全判定目標値+2
	5-6	突出!!	ただらの敵の攻撃が自分に命中
故障系P-PAD	1-2	兵器制塵!!	ランダムに兵器を二つ落とす
	3-4	武器故障!!	武装が故障し使用不能になり
	5-6	回避不全!!	回避と移動不応(シールド防御は可能)
下手系P-PAD	1-2	攻撃失敗!!	命中判定は自動失敗しさらに1D6点の損害を受ける
	3-4	自爆!!	2D6点の損害を受ける(機体損害判定は発生しない)
	5-6	息気消沈	今後一切のB-PADは効果消失(P-PADは通常通りに効果)



LLKUC
From 0079
To 0093

氏名 ソフィア=テンペスト
性別: 男・(女) 身長: 163cm 体重: 49kg 生年月日: UC00

第一指針 (1-4)
 ○ 生存: 1-2連撃/3-4回避/5一撃/6威圧 (1-3下手/4-5故障/6軽率)
 ○ 防衛: 1-2回避/3-4威圧/5支援/6特殊 (1-3下手/4-5軽率/6故障)
 ● 名誉: 1-2フェル/3-4一撃/5特殊/6精度 (1-3軽率/4-5故障/6下手)
 ● 戦闘: 1-2一撃/3-4精度/5連撃/6回避 (1-3故障/4-5軽率/6下手)
 ○ 主義: 1-2威圧/3-4連撃/5フェル/6支援 (1-3故障/4-5下手/6軽率)
 ○ 調和: 1-2特殊/3-4支援/5精度/6フェル (1-3軽率/4-5下手/6故障)

第二指針 (5-6)
 ● 生存
 ○ 防衛
 ○ 名誉
 ○ 戦闘
 ○ 主義
 ○ 調和

熟練度

主戦機・前衛	主戦機・後衛	パイロットレベル:
○ 高速準備 ○ 曲乗り熟練 ○ シールド専念 ○ 機会射撃 ● 耐G ● 瞬発移動 ○ 機動回避 ● MS格闘熟練	○ MS射撃熟練 ○ 複数武装熟練 ○ 先読み ○ 局地戦熟練 ○ 指揮熟練 ○ 戦術射撃 ○ 対艦船熟練 ○ 遠隔操作熟練	

消費MP:
 ○ 熟練度1: 7
 ○ 熟練度2: 6
 ● 熟練度3: 5
 ○ 熟練度4: 4
 ○ 熟練度5: 3
 ○ 熟練度6: 2

PL: 1 4
 PL: 2
 PL: 3
 PL: 4
 PL: 5
 PL: 6
 PL: 7
 PL: 8
 PL: 9
 PL: 10
 PL: 11
 PL: 12

階級

功績点

10	軍曹長
20	曹長
30	准尉
40	少尉
60	中尉
80	大尉
120	少佐

(連邦軍は25三等准尉、30二等准尉、35一等准尉)

所属 ザフト

連邦・ジオン・ネオジオン
 ティターンズ・エゥーゴ・カバ

出身

地球・月・サイド1・サイド2・
 サイド3・サイド4・サイド5・サイド6

能力値

修練度	修正値	修練度/修正値
運動	36 → 5	0 : 6→4
技量	18 → 3	1-3 : 6→5
反応	20 → 3	4-8 : -
体力	25 → 4	9-15 : 1→2
知性	17 → 3	16-24 : 1→3
精神	18 → 3	25-35 : 1→4
		36-48 : 1→5
		49-63 : 1→2→4
		64-80 : 1→2→5
		81-99 : 1→2→6

成長目標値: 成長修正 1→3

成長目標値/修正値/成長パターン
 ○ 熟練度1 5/1→5/能4・4技1 能3・3・2技1
 ○ 熟練度2 6/1→4/能4・4技0 能3・2・2技1
 ● 熟練度3 7/1→3/能3・3技0 能2・1・1技2
 ○ 熟練度4 8/1→2/能2・2技0 能1・1・0技2
 ○ 熟練度5 9/1→1/能1・1技1 能1・0・0技2
 ○ 熟練度6 10/6→5/能1・0技0 能0・0・0技1

参考: 初期PAD数 (B=ホークス、P=ナルティ)→
 熟練度1 (B1/P5)、熟練度2 (B2/P4)、
 熟練度3 (B2/P3)、熟練度4 (B3/P2)、
 熟練度5 (B4/P1)、熟練度6 (B5/P0)

歴代乗機

モビルスーツ

技能:

指令	工兵	知識
指揮	0 : 6→4	0 : 6→4
艦艇	1 : 6→5	1 : 6→5
通信	2-3 : -	2-3 : -
砲撃	4-5 : 1→2	4-5 : 1→2
歩兵	6-8 : 1→3	6-8 : 1→3
情報通	9-11 : 1→4	9-11 : 1→4
個人格闘	12-15 : 1→5	12-15 : 1→5
体術	16-19 : 1→2→4	16-19 : 1→2→4
歩兵兵器	20-23 : 1→2→5	20-23 : 1→2→5
	24-27 : 1→2→6	24-27 : 1→2→6

操縦
 航空機
 宇宙機
 地上MS
 宇宙MS

撃墜記録

×672 ×2 / ×672 /
 ズン

感応

感応限界 = 5 + 精神 [] ÷ 10 - 熟練度 [] = ()
 最終的なダイス目が、感応値と等しいか、より低い場合、[感応成功]となる。
 感応成功は達成値を+4、MP-1する。ラウンド中1回でも感応成功した場合は気絶判定しない。感応成功した場合、対抗者のダイス目と比較し、出目の合計が等しい場合、限界の範囲で両者の感応+1。まったく同じ目の場合感応+2。すべて選択の余地なし。

元値 = 16 + 体力 [25] ÷ 5 = (21)

HP

10か、それより低い場合、意識維持判定が必要 (体力判定: 8)

元値 = 16 + 精神 [18] ÷ 5 = (19)

MP 18

10か、それより低い場合、意識維持判定が必要 (体力判定: 8)

予備欄

ベニオハイマ

ウルトン → ドレイク艦長

ナスカ艦 → ターレス (ウルトン艦長)

D.ラニア → カルヴァーレ (クルゼ)

PAD:

●	「	」: 効果	攻撃失敗
●●	「	」: 効果	武器故障
●●●	「	」: 効果	突出
●●●●	「	」: 効果	回避機動
●●●●●	「	」: 効果	受身
●●●●●●	「	」: 効果	超反応

氏名 ソファア = テンバスト

From 0079 To 0093

	指針	経歴						初期小計	成長1				成長2				成長3				合計					
		第一戦闘 強	第二生存 均	1 MS乗 り	2 MAレ イ	3 空 母 兵	4		5	6	ボ ー ナ ス	1	2	3	4	小計	5	6	7	8		小計	9	10	11	12
能力値	運動	16	4	6	4	6			36																	
	技量	1	3	4	4	4			16	1	1	1														
	反応	1	3	4	6	4			18	1	1	1														
	体力	4	4	5	4	5			23	2																
	知性	4	3	4	3	3			17																	
	精神	1	3	3	5	4			16		2	2														
操縦系	航空機																									
	航宙機				3				3																	
	地上MS			3	3	3			9																	
	宇宙MS			3	3			3	9	2	2	2														
指令系	指揮																									
	艦艇																									
	通信																									
	砲撃																									
歩兵系	情報通																									
	個人格闘																									
	体術					3			1	4																
工兵系	歩兵火器					3			3																	
	隠蔽																									
	車両																									
	加工			3					3																	
知識系	ソフトウェア																									
	博識																									
	戦術																									
	医術 芸術																									
その他			1 MS乗 り	耐 力	瞬 発 機 動																					

第一指針 (1-4) 第二指針 (5-6) 成長パターン

○ 生存: 1-2連撃/3-4回避/5一撃/6威圧 (1-3下手/4-5故障/6軽率) ○ 生存 ○ 熟練度1 能4.4技1 能3.3.2技1
 ○ 防衛: 1-2回避/3-4威圧/5支援/6特殊 (1-3下手/4-5軽率/6故障) ○ 防衛 ○ 熟練度2 能4.4技0 能3.2.2技1
 ○ 名譽: 1-2モラル/3-4一撃/5特殊/6精度 (1-3軽率/4-5故障/6下手) ○ 名譽 ○ 熟練度3 能3.3技0 能2.1.1技2
 ○ 戦闘: 1-2一撃/3-4精度/5連撃/6回避 (1-3故障/4-5軽率/6下手) ○ 戦闘 ○ 熟練度4 能2.2技0 能1.1.0技2
 ○ 主義: 1-2威圧/3-4連撃/5モラル/6支援 (1-3故障/4-5下手/6軽率) ○ 主義 ○ 熟練度5 能1.1技1 能1.0.0技2
 ○ 調和: 1-2特殊/3-4支援/5精度/6モラル (1-3軽率/4-5下手/6故障) ○ 調和 ○ 熟練度6 能1.0技0 能0.0.0技1

参考: 初期PAD数 (B=ダメージ、P=ポイント) →
 熟練度1 (B1/P5)、熟練度2 (B2/P4)、熟練度3 (B2/P3)、
 熟練度4 (B3/P2)、熟練度5 (B4/P1)、熟練度6 (B5/P0)

一撃系B-PAD	1-2	倍撃格闘!!	1属性兵器命中時の損害点×2	特殊攻撃系B-PAD	1-2	兵器破壊!!	ランダムで二つの武装を破壊する(命中時のみ)
	3-4	倍撃射撃!!	1属性なし兵器命中時の損害点×2		3-4	致命弾!!	機体損害判定を3回、任意効果を1つ適用(命中時のみ)
	5-6	大打撃!!	兵器命中時の損害点+1D6		5-6	装甲破壊!!	装甲を1D6+1減少(命中時のみ)
連撃系B-PAD	1-2	追加射撃!!	攻撃終了後、同じ目標を1属性なし兵器で攻撃可能	精鋭系B-PAD	1-2	痛打!!	自動命中(防御判定の目標値+1)
	3-4	超反応!!	自分を目標にした敵の攻撃の前に攻撃可能		3-4	精密射撃!!	1属性なし兵器の命中判定に追加+1d6
	5-6	殺到!!	1回の追加移動後、最大射程0兵器で別目標を攻撃可能		5-6	狙い切り!!	1属性兵器の命中判定に追加+1d6
回避系B-PAD	1-2	見切り!!	回避判定を1回自動的に完全成功	モラル系B-PAD	1-2	乾坤一擲!!	自分のMPが1D6+4上昇
	3-4	回避機動!!	防御判定の目標値を-2		3-4	圧倒!!	目標のMPが1D6+1低下、その半分(切り捨て)自分のMP上昇
	5-6	受身!!	自分が受けた損害点を2D6減少(ソロ目でも無効)		5-6	激怒!!	味方のMPが1D6-1(最低1)上昇
支援系B-PAD	1-2	援護!!	索敵範囲内の味方の判定目標値を-1	軽率系P-PAD	1-2	誤射!!	味方に自動命中(通常命中扱い)
	3-4	妨害!!	索敵範囲内の敵の判定目標値を+1		3-4	誤操作!!	全判定目標値+2
	5-6	鼓舞!!	索敵範囲内の味方の損害点を+4		5-6	突出!!	ただちの敵の攻撃が自分に命中
威圧系B-PAD	1-2	移動阻止!!	目標の次の移動を不可能にする(命中の必要なし)	故障系P-PAD	1-2	兵器剥離!!	ランダムに兵器を二つ落とす
	3-4	攻撃阻止!!	目標の次の攻撃を不可能にする(命中の必要なし)		3-4	武器故障!!	武装が故障し使用不能になり
	5-6	回避阻止!!	この攻撃に対する目標のあらゆる防御を不可能にする		5-6	回路不全!!	回避と移動不能(シールド防御は可能)
下手系P-PAD	1-2	攻撃失敗!!	命中判定は自動失敗しさらに1D6の損害を受ける	下手系P-PAD	1-2	自爆!!	1D6の損害を受ける(機体損害判定は発生しない)
	3-4	自爆!!	1D6の損害を受ける(機体損害判定は発生しない)		3-4	悪気消沈	今後一切のB-PADは効果消失(P-PADは通常通りに効果)
	5-6	悪気消沈	今後一切のB-PADは効果消失(P-PADは通常通りに効果)				