

From 0079
To 0093

Index Space



1. 前提

このルールはホビージャパンからでている「機動戦士ガンダムRPG」を元に制作されたものです。そのため、このルールは「機動戦士ガンダム」をよく知っていて、メンバーのうち誰かは「機動戦士ガンダムRPG」のルールを知っていることが前提となっています。

2. はじめに

世に数多くの「機動戦士シリーズ」、すなわち宇宙世紀を題材としたRPGがあります。しかし、それらの多くはシミュレーションとしては完成度が高いのですが、RPGとしては遊びにくいものとRPG部分に力を入れようとして失敗したものの2つに分類することができます。

このような問題から、私は自分達のプレイしやすいガンダムRPGを開発しようと思い立ちました。また、その中であまりにも細かい計算を必要とする部分は削り、逆にプレイの目的となるものを多く内包したものに仕上げることが目標としました。

また、宇宙世紀と言ってもさまざまな時代があり、かつ、さまざまなメディアにおいて多くの人により自由奔放に創作活動が続けられてきました。

しかし、その全てを一括して扱うことには無理がありますし、世界観の統一も計れません。これに対し私はある一定の期間のある一定のメディアについてのみを対象とすることにしました。すなわち、アムロ＝レイとシャア＝アズナブルが生きた時代――From 0079 To 0093――と。

つまり、このRole Playing Gameのシステムの本当の名前は――From 0079 To 0093――です。しかし、サークル野良騎士団内においてこの名称を使用するものは誰もおりません。我々は単にガンダムRPGと呼称しています。おそらく、この名前を聞いたことがないプレイヤー諸氏も多いはずですが。なぜなら、デザイナーである私が滅多にこの名前では呼ばないからです。理由は当然、面倒だから、です。あなたはいちいち「ふろむ だぶるおおせぶんていないん とう だぶるおおないんていすりい」などと呼べるでしょうか？ まあ、システムの名前など、そんなものです。

なお、システムの特徴として、以下の点が上げられます。



2.1 統一された判定法

あらゆる判定は使用する能力値(後述)と技能(後述)を決定しサイコロ(以下これを、6面体と呼ぶ)を2個振り(以下、この行動を2D6と呼ぶ)、その出目の合計を求める(以下これを、その合計値を2D6の出目と呼ぶ)ことで決定します。さまざまな修正が入ることが多々ありますがこの基本が変わることは決してありません。また、そのシステム自体が、力はどんどんつくがあっても生かせない場面もある新人と、安定してさまざまな場面で強い熟練の戦士を表せる、非常に機動戦士ガンダムの世界の雰囲気味わいやすいようになっています

2.2 充実したキャラクタ制作

プレイヤは宇宙世紀のさまざまなタイプのキャラクタを制作することができるようになっています。しかも、それらのルールは多量のデータ量にプレイヤが圧倒されない様、考慮され、望むなら数度6面体を振るだけでキャラクタが作れるようになっていますし、典型的なキャラクタのタイプに応じた、プレイヤがわずかに味付けを行なう分だけを未完成部分として残したキャラクタの制作例(以下これを、テンプレートと呼ぶ)も用意されています。当然のことながら一からプレイヤが望むように作ることもできます。また、このルールは新人のキャラクタを作るのは、このゲームに慣れていない人にも数分でできる程度に調整され、熟練兵のキャラクタを作るには幾ばくかの計画性と戦術眼、戦闘ルールなどへの知識、そして経験が必要のように調整されています。すなわち、さまざまな幅のプレイヤに対応できるようになっているのです。

また、本文において、新人のキャラクタを作ることは簡単であると繰り返し述べられていますが、これは、その分奥が深いとも言えることも可能なことです。そして、新人こそがシナリオを通して大きく変化することの多いキャラクタであることから、魅力的な新人キャラクタを創造し、有意義に演じることこそこのシステム醍醐味の一つです。なぜなら、「機動戦士シリーズ」において、多くの主人公(アムロ、カミーユ、ジュード…)は少年—新人—なのでから！なお、当然ながら魅力的な熟練兵(ランバ=ラル、ヤザン、ラカン…)も「機動戦士シリーズ」の醍醐味の一つだということも忘れてはいけません。ニュータイプなどとほざく若造どもに下手に出る必要などないのです！

2.3 戦闘時諸行動とルールのスリム化

宇宙世紀の戦闘といえば、主にモビルスーツ(以下、MSと呼ぶ)によるものを指します。そして、戦闘は移動、及び攻撃の二つからなります。しかし、「機動戦士シリーズ」の物語中ではさまざまな人物が、通常では考えられないような特別な行動をとったりもします。このような観点からこのシステムにおいてもさまざまな行動に対するルールを定めています。しかし、新人のキャラクターが、プレイヤーが戦闘ルールに熟知していればさまざまな行動を取れるというのは不自然ですし、参加プレイヤー全員に各場面での有効な特殊な行動をすべて網羅してもらうことは事実上難しいと言わざるを得ません(この文章を読んでいるあなたの周囲に居る、自分ではルールを読まずに他人に聞くことで済ませようとしている輩のことです！)。この問題に対し、このシステムでは「そのキャラクターの選択することが可能な特殊な行動」をキャラクターごとに定めることで、プレイヤーが把握する必要がある特殊なルールの量を減らし、かつ、熟練兵は新兵よりもさまざまな行動が取れるようになっているのです。

2.4 プレイヤにも熟練を促すシステム

この章では盛んに、熟練兵キャラクターは選択の幅が広く、創造するのも扱うのもプレイヤー自身に熟練を必要としていること、逆に新兵のキャラクターは容易であることを述べました。すなわち、このルールや戦闘ゲーム、またはRPGに慣れていないプレイヤーほど新人のキャラクターを演じることが推奨されている、ということです。これは、プレイヤーに応じたプレイ環境を提供するという考え方に乗り取りこのシステムが制作されているためです。しかし、ゲームを続けるうちにプレイヤー自身はどんどん慣れ、または、慣れたものの行動を見るなどし、熟練者へとなっていでしょう。それでもキャラクターが新人のままならば、きっとそのプレイヤーは飽きてしまうことでしょう。この問題を解決するため、このシステムでは通常の成長(後述)とは別に、キャラクターを任意に熟練させていくというルールが用意されています。このルールによってプレイヤーは無理なくゲームに熟練していくことになるでしょう。このシステムのもう一つの狙いは最近軽視されがちな戦術眼を、このゲームを通してプレイヤーに身につけてもらうことだからなのです。

3. ゲームの準備

このシステムは RPG という形を取っています。そのため、ゲームを行なうためには以下のものを用意する必要があります。

ゲームマスター 1 人

プレイヤー 3 から 6 人

ルールブック最低 1 部(できれば全員分)

シナリオ最低 1 つ

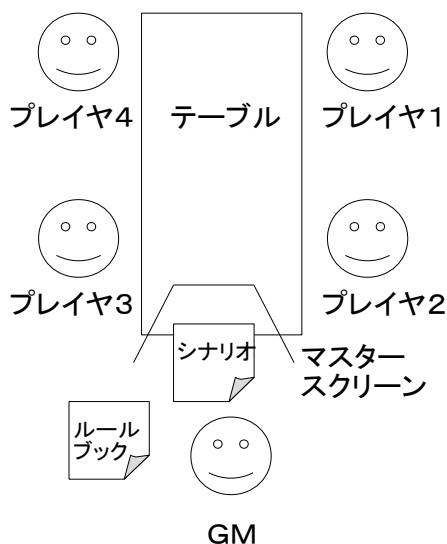


図 1:ゲームの準備

3.1 ゲームマスター

GMは、以下GMと呼びます。

多くの場合、この冊子をはじめに手にした方が行なうことになるとおもいます。御愁傷様です。一般的な RPG でのGMの定義、および説明については他の多くの専門書に譲ります。なにしろ、経費を浮かすためにも我々はなるべく簡潔にこの冊子をまとめる必要が有るからです。このゲームのGMに必要なことは宇宙世紀に促したシナリオを考えることと複数の MS を管理することです。ただし、世界に促したシナリオを作る、ということ

についてはこのシステムが宇宙世紀での任務を行なうことを前提として制作されているからです。もちろん、理論上は月面都市グラナダの地下に広がる既に廃棄された宇宙港を徒手空拳で探検するシナリオをプレイすることもできますが、それよりはグラナダに落下せんとするコロニーを何とかする、というシナリオをプレイすることのほうが楽しく、スリリングなゲームになるはずです。また、MS 戦闘が一切ないシナリオを作ることもできます。そして、それは時として非常に興味深く意義のあるゲームとなるでしょう。しかし、この冊子の多くは MS 戦闘を行なうためのルールに裂かれています。それらをせつかく読んだのならば、やはり MS 戦闘を含むシナリオを行なったほうが楽しいはずで

なお、GMは多くの場合 1 人が行ないませんが、サブマスターという形で戦闘時の数値管理や MS の操作を手伝う人間を置くことも考えられます。これはあまりに多くの MS を出現させる時に非常に有効な方法ですが、滅多なことではこういった事態は生じないと思われ

さらに、GMは別に宇宙世紀に精通している必要は有りません。もちろん、その方がシナリオに幅は広がるかもしれませんが、知らなくてもつまらなくなることは有りません。知ればより楽しくなるだけの事です!

3.2 プレイヤ

このゲームはプレイヤを選びます。なぜなら、このゲームはいわゆるRPGというジャンルからやや離れた、控えめに言ってもあまり中心からは近くないところに位置しているからです。これは、このゲームは多くの場合SLGかのようなMS戦闘にシナリオの中心が持ってこられることが多いためです。また、ルールが現在、日本で主流として遊ばれているRPGのシステムの多くより高い死亡率を示すことも、演技派プレイヤ諸氏から敬遠される理由でも有ります。そのため、戦闘や戦争の作戦行動といった厳しいことがゲームの主題に置かれることに耐えられないプレイヤには向きません。さらに、プレイヤの操るキャラクタはアムロやシャアといった超人的なパイロットではありません。油断すれば容易く機体を失いますし、圧倒的な力も身体を通して出る力もありません。あくまでもパイロットなのです。楽しいゲームを行なうためにもそういったことをプレイヤに確認した上で遊ぶようにして下さい。

なお、プレイヤが宇宙世紀について多く知っている必要はまったくありません。むしろGMにとってはそういった事をプレイヤーが知らないほうが楽かもしれません。やはり、プレイヤも知ればより楽しくなるだけの事なのです!

3.3 ルールブック

このページにはキャラクタ制作、戦闘、冒険などのルールが記されています。そしてその後例としてのシナリオが用意されています。加えて巻末にはチャートが用意されています。それはキャラクタ制作を効率化するための表と実際にキャラクタを制作するために使用する白紙のキャラクタシートとMSシート、戦闘を行なう際に利用するヘクスが刻まれた地図、そしてゲーム中マスターが使用するための表からなります。

このうち、キャラクタシートをプレイヤの人数分と、MSシートを十分とおもえるだけコピーしてください。他のチャートも切り取る勇気がないならば、キャラクタ制作のための表をプレイヤの数の3分の1の数ほどコピーするとよいかもしれません。さらに、全員分のサイコロを用意してください。あとはこのページさえあれば十分です。

気合と根性があるならば、MSシートのイラスト欄にMSの絵

を描くか、資料などにあるMSの絵のコピーし貼り付けましょう。より愛機に愛着が湧くかもしれません。最悪でも愛機を撃破された時の悲しみを噛み締めるのに役に立つことでしょう!

3.4 シナリオ

このページの後半に短編が収録されていますが、多くの場合、GMが自分で考えることになるでしょう。そういった場合に短編はシナリオの作り方の参考になると思います。シナリオを作る際には、ゲーム開始時の状態、シナリオの背景、プレイヤ側の戦力、戦闘が起きるまでの課程、戦闘開始時の敵の戦力、勝利条件、戦闘後の展開の7つを最低限決める必要があります。戦闘が起きるまでの課程の内容で戦力を変えたり、戦闘の結果で戦闘後のイベントを変更するなど面白いゲームとなるでしょう。

ゲーム開始時の状態

シナリオの背景

プレイヤ側の戦力

戦闘が起きるまでの過程

戦闘開始時の敵の戦力

勝利条件

戦闘後の展開

4. 基本的なルール

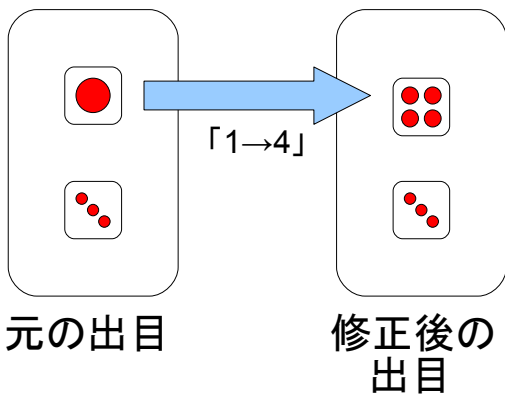
ゲームを行なうためには、キャラクターが必要です。そのため、まずはキャラクターの制作を行ないたいところですが、いきなりキャラクター制作に使用する数字を並べたところで、それでどのくらいのことが出来、どの程度のキャラクターなのかを判断することは非常に難しいと考えられます。このことから、まず、このゲームの基本的なルール——行動の判定法と、修正、難しさの度合い——を説明することにします。

4.1 判定方法

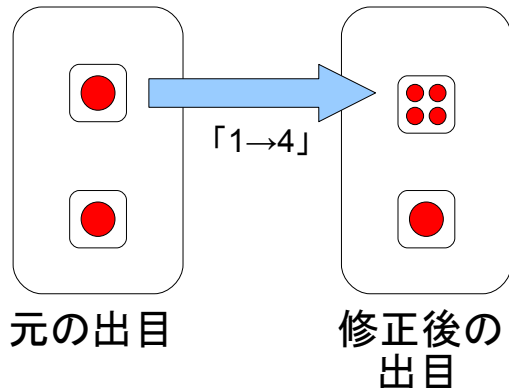
このゲームにおいて、すべての判定は 2D6 で目標値以上をふれば成功、となっています。目標値は状況によって決定されます。また、2D6 の出目はその判定に関係する能力値と技能による修正を受けます。このゲームでは修正は振った 6 面体の出目を変えることができるというものです。すなわち「1→4」という修正は 2D6 で振った 6 面体のうち、1つの 1を4に変えることができるということを表します。ただし、修正により2つの6面体の出目を両方とも修正することはできません。

例:

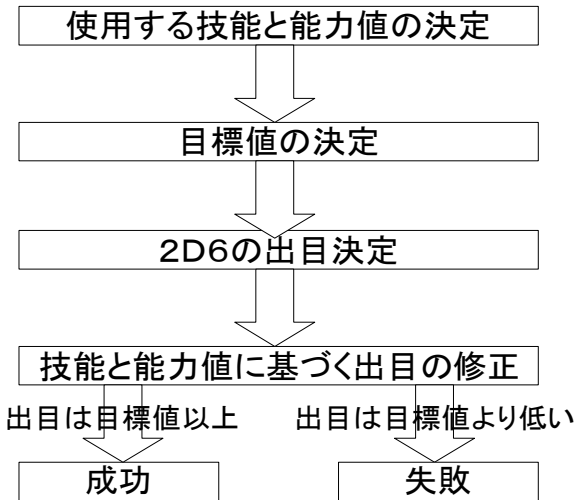
「1→4」の修正がある判定で 2D6 の出目が「3」と「1」だった場合は「1」が 1→4 と置き換えられ、合計は 3+1=4 ではなく、3+4=7 で 7 となります。



一方、出目が「1」と「1」の場合は、片方の「1」は 1→4 と置き換えられますが、もう片方は「1」のままなので 4+1=5 で合計は 5 となるのです (4+4=8 とならないことに注意してください！)。



判定の手順は以下の通りです。



こうした一連の手順は簡単に「使用する能力値:使用する技能:目標値」判定と表記されます。技能の練度はその分野の行動におけるキャラクターの練度を表しています。そして、その分野の行動においてはキャラクターは最大でもその練度から導かれる修正(表 1)よりよい修正を受けることができません。技能は「技能名:練度」のように表記されます。

能力値の練度はある種の能力においてキャラクターがどれくらいの力を発揮できるかを表しています。ただし、その修正(表 2)は行動の分野に対応した技能から導かれる限界修正により制限されてしまいます。能力値は「能力名:練度」のように表記されます。

また、技能を指定しない判定もあります。この場合、当然な

がら技能により修正に制限が加わることはなく、その表記は《使用する能力値: - : 目標値》のようになります。

あるいは、目標値が定数でなく、対立する判定者の振った2D6の出目である場合があります。この場合、《使用する能力値: 使用する技能 : 対決》のようになります。

技能の修練度	修正値
0	6→4
1	6→5
2~3	—
4~5	1→2
6~8	1→3
9~11	1→4
12~15	1→5
16~19	1・2→4
20~23	1・2→5
24~27	1・2→6

図 2: 技能の修練度とダイス修正の関係

技能の修練度	修正値
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・2→4
64~80	1・2→5
81~99	1・2→6

図 3: 能力値の修練度とダイス修正の関係

例:

《ソフトウェア(知力): 7》判定と設定された行動があるとして、ここで《ソフトウェア: 3》《情報通: 9》[知力: 23]のアルフ少尉がこの行動を試みた場合、得られる修正は「なし」です。本来、彼の知力なら「1→3」なのですが、ソフトウェア技能が低いため、彼はこの分野で力を発揮しきることができないのです。

一方、《情報通(知力): 7》判定と設定された行動があった場合、アルフ少尉が得られる修正は「1→3」です。彼は情報通技能が非常に高いため、知力を存分に発揮しきれるのです。このため、彼の技能ならば、さらに知力を伸ばし[知力: 25]になったとしても能力修正である「1→4」をそのまま使うことができるのです！

4.2 目標値

目標値はその行動の難しさを表します。通常、目標値が5を下回るような行動(目の前に置いてある拳銃をとる、平らな道を歩く、など)は判定として行ないません。

無条件で成功したことになります。また、明らかに無理な行動(一日で月まで行く、重力下において1人でMSを持ち上げる、など)も判定しません。

無条件で失敗したことになります。

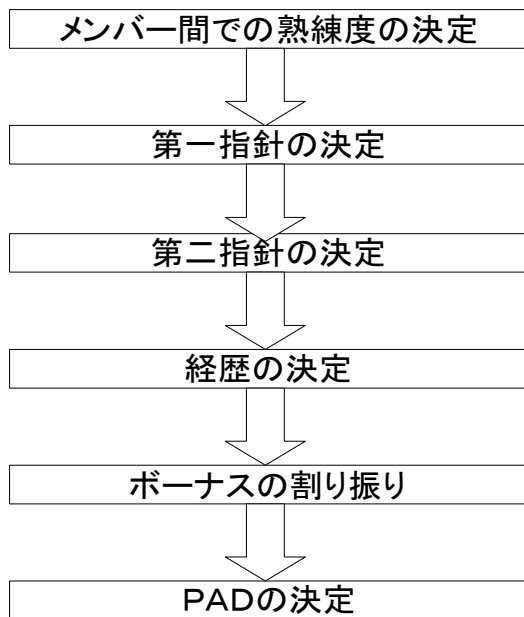
個別の細かい目標値は技能の章で述べますが、大まかな目安を示します。

行為の基準	目標値
誰でも出来る行為	4
成功するはずの行為	6
失敗してもおかしくない行為	8
成功すれば賞賛を浴びる行為	10
理論的には可能だが、一見不可能な行為	12
成功したら奇跡と言える行為	15
物理的に不可能な行為	18
機知の理論では説明不能な行為	21

5. キャラクター制作

ここではキャラクターの制作の手順について説明します。このシステムにおいてキャラクターとは通常はMSパイロット（航空機、航宙機パイロット）となります。もしも、ゲームマスターとプレイヤーの両方がRPGに精通し、馴れ合わず、しかし息の合ったゲームが行なえるのなら、MSに乗らないキャラクターでゲームをすることもできますが、多くの場合、全てのキャラクターがMSパイロットであることが望ましいといえます。全員がMSパイロットだからといって没個性化の心配はありません。なぜならMSパイロットにも実に様々なタイプのものがあるからです。それをこれからみていきましょう。

キャラクターの制作は以下の手順で行ないます。



5.1 熟練度の決定

熟練度とはキャラクターが大まかに言って、ゲーム開始時にどのくらいの強さを持っているかを決定するものであり、ルールの成長難度と成長修正、そしてゲーム開始時に選択できる経歴の数(後述)と修得できるパーソナル・アビリティ・ダイス(後述)の個数を決める大事な要素です(表4)。なお、表中のPADとはパーソナル・アビリティ・ダイス(後述)の意味を表します。

熟練度	経歴数	ボーナスPAD	パーソナルアビリティPAD
1	1	1	5
2	2	2	4
3	3	2	3
4	4	3	2
5	5	4	1
6	6	5	0

また、熟練度とは主にキャラクターの兵士としての完成度を表しています。そのため、完成しているキャラクター(=制作時点で強力なキャラクター)ほど成長しにくくなっています。成長パターンの見方については後述します。

熟練度	成長目標値	成長修正	成長パターン
1	5	1→5	能4,4技1/能3,3,2技1
2	6	1→4	能4,4技0/能3,2,2技1
3	7	1→3	能3,3技0/能2,1,1技2
4	8	1→2	能2,2技0/能1,1,0技2
5	9	—	能1,1技1/能1,0,0技2
6	10	6→5	能1,0技0/能0,0,0技1

キャラクターを制作する際にはキャラクターの熟練度一つを選択して下さい。熟練度が低ければ低い程、初期には未熟で後半めきめきと強くなることを表しています。

なお、ここで制作されるキャラクターは一般的な兵士に比べてかなり有能になります。これは、ゲームを盛り上げるためとキャラクター間に違いを持たせるための措置です。

標準的な部隊構成は、隊長が[熟練度:5]、副官が[熟練度:4]、一般隊員が[熟練度:2]、新入りが[熟練度:1]と言った具合です。応用例として、隊長が新入りで[熟練度:1]、熟練した古株[熟練度:6]と、これまた戦慣れした隊員[熟練度:5]が幾

人か、などというパターンも考えられます。これらを参考にし、いろいろと話し合ってみて下さい。なお、この部隊は敵戦力は全員一般兵(ダイスの修正なし)で、一回り弱いMSで構成された2個小隊(6機)と仮定しています。

熟練度	3人部隊	4人部隊	5人部隊	6人部隊
1	1	1	1	2
2		1	2	2
3			1	2
4		1	1	
5	1	1		
6	1			
合計熟練度	12	12	12	12

敵戦力を3個小隊(9機)と考えるとおよそ以下ようになります。どちらを参考にするかはマスターに質問するようにしてください。

熟練度	4人部隊	5人部隊	6人部隊	6人部隊
1			1	
2		1	2	2
3	1	2	1	2
4	2	1	1	2
5	1			
6		1	1	
合計熟練度	18	18	18	18

5.2 第一指針の決定

指針とは、キャラクタがなにを指針として生きているかを決定するものであり、規則的には基礎となる能力の練度の決定と修得するパーソナル・アビリティ・ダイス(後述)の種類、さらに成長させることが可能な能力が決定される非常に重要な要素です。指針にはここで扱われる第一指針と、(4.4)で扱われる第二指針からなります。第一指針と第二指針は同じ物を選んで構いませんし、別なものを選んで構いません。

5.3 能力の説明

指針によって決定される6つの能力は、それぞれ以下のような分野に関係した行動で使用されます。

能力の練度はシナリオ終了時に与えられる練度により上昇させることができます。しかし、そのとき上昇させることができるのは、指針での優先度が4以上のもののみです。ただし、第一指針、第二指針ともにこの修正を得ることができるため、実際に成長させることができない能力とは、第一指針、第二指針ともに優先度が5以降の能力ということになります。したがって、組合せ如何によっては上昇させられない能力がないキャラクタを作ることも可能です。

また、能力値から導かれる重要な数値として、ライフポイントとモラルポイントの二つがあります。

運動

運動能力の高さを表します。格闘武器による命中や踊り、身のこなしなどに関係します。

技量

精密作業能力の高さを表します。射撃武器による命中や修理、工作などに関係します。

反応

反射神経の鋭さと観察力を表します。回避や聞き耳、とっさの事態への対応などに関係します。

体力

耐久力、筋力の高さを表します。病気や酸欠への抵抗、衝撃による意識維持などに関係します。また、ライフポイント(後述)の値にも関係します。

知力

教養の高さを表します。知識の有無、状況判断などに関係します。

精神

精神の頑健さ、鋭さを表します。主に他人との感応などに関係します。また、イニシアティブチェックに関係します。さらにモラルポイント(後述)の値にも関係します。

ライフポイント(LP)

ライフポイント(-Life Point-以下、LPと呼ぶ)とは、そのキャラクターの生命力を表します。この値はキャラクターが怪我をするなどし[ダメージ]を受けた場合に減少し、0以下になると残念ながらキャラクターは死亡します。また、最大LPの3分の1以上の[ダメージ]を一度に受けた場合は≪-(体力):8≫判定に成功しないと気絶してしまいます。気絶したキャラクターは毎ラウンド開始時に≪-(体力):8≫判定を行ない、成功することで意識を取り戻すことができます(詳しくは6. MSルールを参照してください)。

LPの最大値は[体力の練度]/5(切り捨て)+16で求めます。

LPは以下の様な状況で回復します。

医療施設で手当てを受けながら安静にしていた場合: 3HP/日 回復

ベッドなどで安静にしていた場合: 2HP/日 回復

普通に過ごした場合: 1HP/日 回復

戦闘など激しい活動をしていた場合: 回復なし!

モラルポイント(MP)

モラルポイント(-Moral Point-以下、MPと呼ぶ)とは、そのキャラクターの精神力を表します。この値はキャラクターが精神的な打撃を受けた場合や無理をした場合、サイコミュ兵器を使用した場合に減少し、0以下になると残念ながらキャラクターの精神は崩壊し、廃人になってしまいます。また、MPが10以下になると≪-(精神):8≫判定に成功しないと、一切の自発的な行動が取れなくなります。この判定は行動を起こす前に行ないます。戦闘中はラウンドの開始時に行ない、失敗した場合(これをモラル喪失状態と呼びます)、そのラウンドは自発的な行動が取れなくなります(回避、シールド防御のみ可能です)。

MPの最大値は[精神の練度]/5(切り捨て)+16で求めます。

LPは以下の様な状況で回復します。

一日ゆっくり過ごす: 3D6HP/日 回復

一晩グッスリ寝る: 2D6HP/日 回復

仮眠を取るだけ: 1DHP/日 回復

徹夜: 回復なし!

指針と傾向

指針を決定するだけでは能力の練度を決定することはできません。その指針に対する傾向を決める必要があるのです。指針はえらばれたものに応じて各能力に優先順を与えています(表5)。そして、傾向はその優先順に応じて、各能力に練度を割り振るのです(表6)。

表5. 指針別能力値の優先順

表6. 第一指針の能力値の優先順と練度の割り振り

NAME	TYPE	AGI	TEC	REF	BDY	INT	MND
生存	均一	7	4	4	7	4	4
	通常	7	7	2	11	2	1
	強調	4	4	1	16	1	1
防衛	均一	4	4	7	4	7	4
	通常	7	2	7	1	11	2
	強調	4	1	4	1	16	1
名誉	均一	4	7	4	4	4	7
	通常	2	7	7	2	1	11
	強調	1	4	4	1	1	16
戦闘	均一	7	4	4	7	4	4
	通常	11	2	2	7	7	1
	強調	16	1	1	4	4	1
主義	均一	4	7	4	4	4	7
	通常	2	11	2	7	1	7
	強調	1	16	1	4	1	4
調和	均一	4	4	7	4	7	4
	通常	2	2	11	1	7	7
	強調	1	1	16	1	4	4

第二指針の決定

第一指針で行なったことと同様に、第二指針による各能力へ

の練度の割り振りも、指針と傾向を選択することで決定します。これらの手順で決定した練度は各能力ごとに合計し、すべての合計が最終的なその能力の練度となります。

表 7.第二指針の能力値の優先順と練度の割り振り

NAME	TYPE	AGI	TEC	REF	BDY	INT	MND
生存	均一	4	3	3	4	3	3
	通常	5	5	2	5	2	1
	強調	9	2	0	9	0	0
防衛	均一	3	3	4	3	4	3
	通常	5	2	5	1	5	2
	強調	2	0	9	0	9	0
名誉	均一	3	4	3	3	3	4
	通常	2	5	5	2	1	5
	強調	0	9	2	0	0	9
戦闘	均一	4	3	3	4	3	3
	通常	5	2	2	5	5	1
	強調	9	0	0	9	2	0
主義	均一	3	4	3	3	3	4
	通常	2	5	2	5	1	5
	強調	0	9	0	2	0	9
調和	均一	3	3	4	3	4	3
	通常	2	2	5	1	5	5
	強調	0	0	9	0	9	2

5.4 経歴の決定

経歴とはキャラクターがこれまでにどのような人生を送って来たか、その結果どのような能力や技能を持っているかを決定するものです。選択できる経歴の数はキャラクタータイプによって決定されます。成長修正が低い、練度の高い兵士ほど多くの経歴を選ぶことができるようになっています。経歴ごとに各能力、技能に配分される練度が決定されており、これらの手順で決定した練度を各能力、技能ごとに合計し、すべての合計が最終的なその能力の練度となります。

また、経歴データは「経歴名」「能力の練度」「主要技能の練度」「選択技能の練度」からなります。このうち、「能力の練度」「主要技能の練度」はその経歴を選んだ時点で自動的に加算される練度です。しかし、「選択技能の練度」は示されている二つの技能のうち、1つしか選ぶことはできません。この結果、1つの経歴で得られる練度は2つの能力に4点、2つの能力に3点、2つの能力に2点、そして3つの技能に3点与えられること

になります。

なお、経歴は27点の練度で構成されています。そして、練度の能力:技能の割り振りの比率は18:9と成長で得られる練度に比べ技能に割り振られる値が大きくなっています。このため、初期から練度の高い兵士は、成長の結果強くなった兵士よりも、技能に対し高い練度を持ち、一方で能力値自体はそれほど高くない、ということになるでしょう。

表 8.経歴一覧

5.5 所持特殊行動の決定

特殊行動とは、主に戦闘中にキャラクターが取ることでできる特別な行動のことです。初期に所持できる特殊行動の数は、キャラクタータイプによって決定される選択できる経歴の数と等しい数になります。特殊行動は多くの場合、MPを消費することで使用します。ただし、一部その特殊行動を持っていると常に特殊な効果が得られるものも存在します。

5.6 ボーナスの割り振り

ボーナスとは、指針と経歴により決定された能力、技能にそのキャラクター独自の特徴をつけるために使うことのできる得点(練度)のことです。通常のキャラクターは5点の練度を、自由に好きな能力と技能に振り分けることができます。

また、この得点はゲームマスターのさじ加減で上下させても構いません。目安としては表9を利用してください。

表 9.ボーナスとキャラクターの特異性

5.7 パーソナル・アビリティ・ダイスの決定

パーソナル・アビリティ・ダイス (-Personal Ability Dies-以下、PADと呼ぶ)とは、戦闘中のみに発動する特殊能力のようなものです。PADは戦闘時の命中判定で2D6の2つのサイコロの出目が同じだった(「1」と「1」のゾロ目など)時にその効果を発揮します。キャラクターはキャラクタータイプの値により表で定められた数のPADを持つ事になります。PADにはボーナス・パーソナル・アビリティ・ダイス (-Bonus Personal Ability Dies-以下、

B-PAD と呼ぶ) とペナルティ・パーソナル・アビリティ・ダイス (-Penalty Personal Ability Dies-以下、P-PAD と呼ぶ) の 2 つがあり、それぞれは文字どおり「戦闘が有利になる能力」と「戦闘が不利になる能力」です。

B-PAD は一撃系 B-PAD、連撃系 B-PAD、回避系 B-PAD、支援系 B-PAD、プレッシャー系 B-PAD、特殊攻撃系 B-PAD、精度系 B-PAD、モラル系 B-PAD の 8 つがあります。一列の B-PAD には 3 つの PAD が存在します。そして、どの種の PAD を獲得できるかはキャラクタの指針 (第一、第二それぞれ) によります (表 10-1~2)。

それぞれの表を参照し、獲得した PAD をキャラクタシートの PAD 記入欄に書き込んでください。1 つの欄には 1 つの効果のみを記入してください。どの欄に記入するかはプレイヤーの自由です。

P-PAD も同様に獲得してください (表 11-1~2)。

表 10-1.B-PAD 獲得表(1)

表 10-2.B-PAD 獲得表(2)

表 11-1.P-PAD 獲得表(1)

表 11-2.P-PAD 獲得表(2)

5.8 その他のデータ

ここまでで、キャラクタタイプ、指針、経歴、特殊行動、ボーナスの割り振り、PAD、といった数値的な側面でのキャラクタの制作は完了しました。あとはゲームに華を添えるいくつかの事柄を決定して終わりです。

名前

そのキャラクタの名前です。正式な名前と愛称を決めておくといいでしょう。名前に制限はほぼありません。所属(陣営) 0079 ならば連邦かジオン公国、0080-0083 ならば連邦かジオン残党、0084-0087 ならば連邦、ティターンズ、エウーゴかジオン残党、0088 ならば連邦、ティターンズ残党、エウーゴ、アクシ

ズ(第一次ネオ・ジオン)かジオン残党、0089-0092 ならば連邦、ティターンズ残党かジオン残党、0093 ならば連邦、第二次ネオ・ジオン、ジオン残党、等があげられます。これは通常ゲームマスターが決定します。また、一部、ゲリラや民間人が存在し得ますが、結局はどれかの陣営に配属されるか協力することになるでしょう。

階級

多くの場合、隊長は少尉になります(ゲームマスターの判断で変更しても構いません)。その他の隊員はそれより低くするべきでしょう。ただし、隊長が最年長である必要はまったくありません。

階級	要求功績点
二等兵	-20
一等兵	-15
上等兵	-10
兵長	-5
伍長	0
軍曹	10
曹長	20
三等准尉 (連邦のみ)	25
二等准尉 (連邦のみ)	30
一等准尉 (連邦のみ)	35
准尉 (連邦以外)	30
少尉	40
中尉	60
大尉	80
少佐	120
中佐	180
大佐	240

ランダムで決定する場合、表 11 を使用して下さい。

[熟練度×2] +1D6	初期功績点
1	-30
2	-25
3	-20
4	-15
5	-10
6	-5
7	0
8	5
9	10
10	15
11	20
12	25
13	30
14	35
15	40
16	45
17	50
18	55

ただし、ジオン系列の陣営においては三等准尉から一等准尉はひとまとめて准尉(初期功績ポイントはそのまま)となります。

性別

多くの場合、男性か女性から選んでください。不詳や未定はゲームマスターおよび他のプレイヤーの許可が降りた場合のみにするべきでしょう。年齢・生年月日 年齢は、キャラクタタイプの推奨年齢から決定することをお勧めします。ただし、どうしてもと言う場合は他の年齢もよいでしょう。また、生年月日は年齢と舞台となる時代から適切な日付を任意に決定して結構です。その際、表 12 が参考になります(ただし、表 11 の年齢は、満です。)

生年	0079	0087	0093
0078	1	9	15
0074	5	13	19
0069	10	18	24
0064	15	23	29
0059	20	28	34
0054	25	33	39
0049	30	38	44
0044	35	43	49
0039	40	48	54
0034	45	53	59

身長 常識的な範囲で決定してください。

体重

常識的な範囲で決定してください。

出身地

大きく分けて、地球、コロニー、月があります。地球なら都市名(現在と変わりません)、コロニーならサイド名(1~6、7は0079に出来たばかりです)とバンチ(一般にバンチは1から40です)、月なら月面都市名(フォン=ブラウン、グラナダなどがあります)などの細かな設定を決めるのも面白いかも知れません。

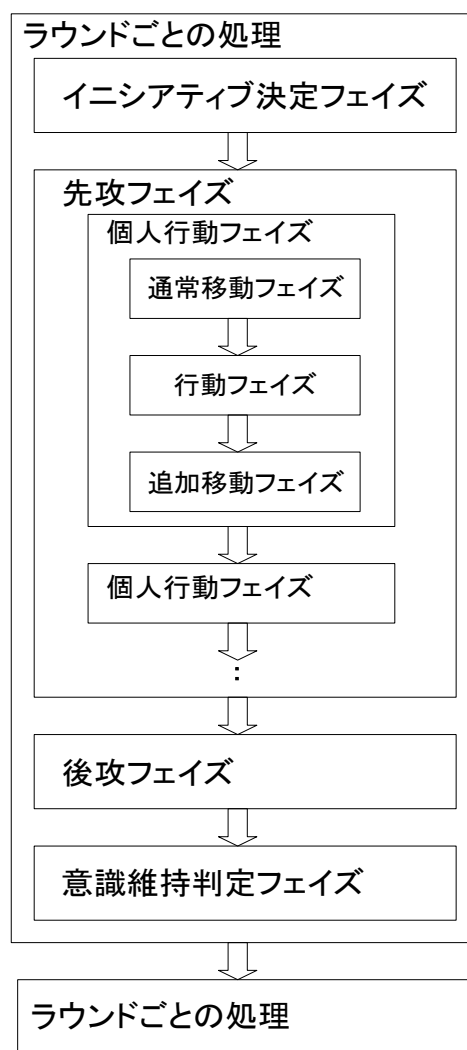


図 4 ラウンドごとの処理の概要

6. 戦闘ルール

戦闘はラウンドごとの処理をどちらかが勝利条件を満たすまで繰り返します。以下、図 4 を用いて説明します。

ラウンドごとの処理は、イニシアティブ決定フェイズ、先攻フェイズ、後攻フェイズ、意識維持判定フェイズの 4 つからなります。

先攻フェイズ、後攻フェイズではそれぞれ、先攻陣営の各個人ごとの個人行動フェイズを全員分を行います。

個人行動フェイズは、通常移動フェイズと行動フェイズ、追加移動フェイズからなります。

6.1 イニシアティブ決定フェイズ

イニシアティブ決定フェイズでは、先攻陣営と後攻陣営を決定します。戦闘参加の陣営が 3 つ以上の場合、最大勢力と 2 番目の勢力がイニシアティブ決定フェイズに参加します。それ以外の陣営は、一時的にどちらかの陣営に参加しているものとして扱います。この場合、より深く対立している陣営の敵側に参加します。

まず、各陣営の指揮官を確認します。指揮官は、最高階級の者になります。階級が同じ場合、先任が指揮官になります。

つぎに、指揮官同士で、イニシアティブ勝負《知力:指揮:対決》を行います。ここで買った側、自分の陣営を先攻陣営とするか、後攻陣営とするか決定します。

6.2 先攻フェイズと後攻フェイズ

先攻フェイズ、後攻フェイズでは、それぞれ、先攻陣営の各個人ごとの個人行動フェイズを全員分を行います。行動順は、任意です。

行動順でプレイヤーに譲り合いが発生する場合、指揮官の左隣の人から順に時計回りで個人行動フェイズを行うと良いでしょう。

この場合、指揮官が最後に個人行動フェイズを処理することになります。この方法をとった場合でも、味方との連携の関係などで行動順を遅らせたい際には、自分の番を飛ばし、最後に自分が処理することが出来ます。

メンバ1から開始、メンバ2、メンバ3、メンバ4、指揮官の順に個人行動フェイズを処理する

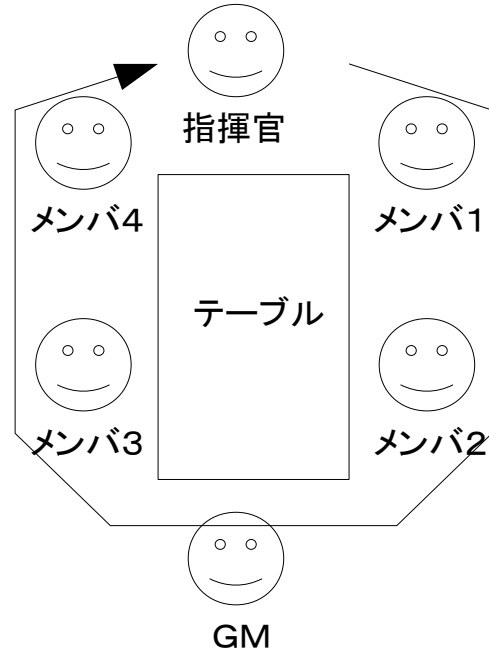


図 5 個人行動フェイズの実施順の例

6.3 個人行動フェイズ

攻撃処理のシーケンス

通常移動フェイズの行動

行動フェイズの行動

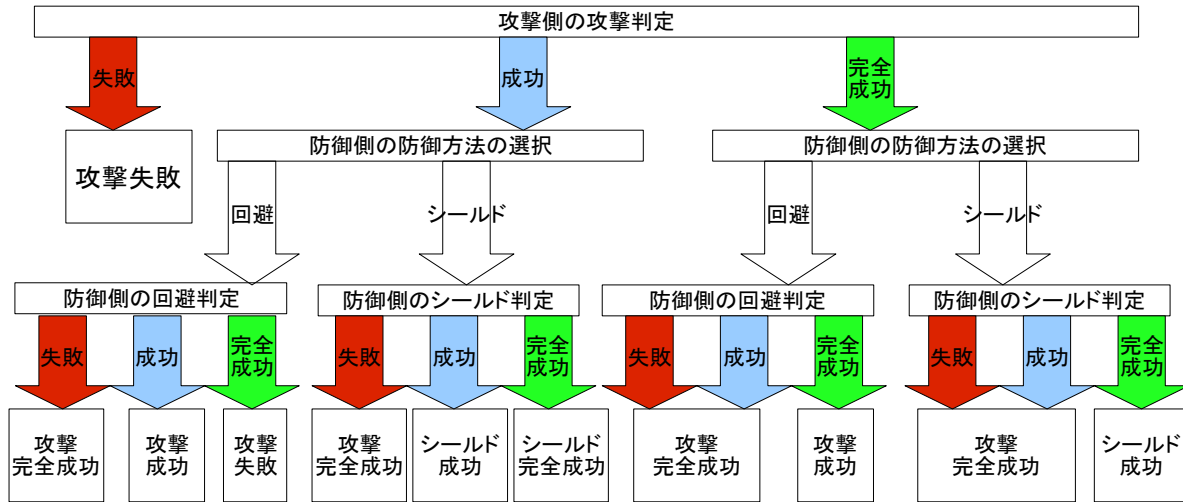
7. 戦闘後の処理

7.1 功績ポイントの計算

個人の功績	個人に与えられる功績点
作戦への功績	
所属部隊が作戦に成功	1.5
所属部隊が作戦に失敗	1
撃墜に応じた功績	
上位機体を撃墜	1.5/機
同等機を撃墜	1.0/機
劣等機を撃墜	0.5/機
艦船を撃沈	4.0/隻
戦術目標	4.0/個
部隊貢献に応じた功績	
生死に関わる支援	1.0/回
一般的な支援	0.5/回
戦略に関する功績	
敵の戦略情報を取得	8.0

部隊に与えられる功績点
作戦は効果的に成功した [PCの人数 × 12] - [PCの熟練度の合計 × 2]
作戦は通常レベルで成功した [PCの人数 × 10] - [PCの熟練度の合計 × 2]
作戦は失敗した [PCの人数 × 8] - [PCの熟練度の合計 × 2]
部隊は幹部に優遇されている + [PCの熟練度の合計]
部隊は幹部に冷遇されている - [PCの熟練度の合計]

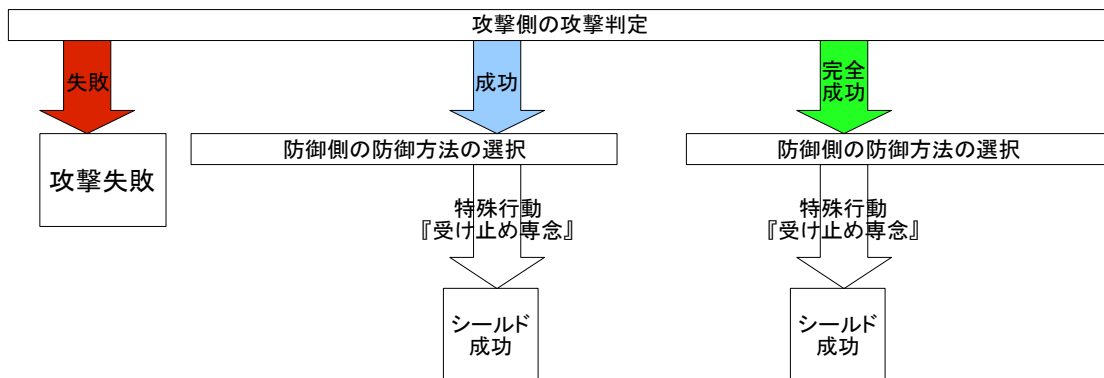
攻撃処理



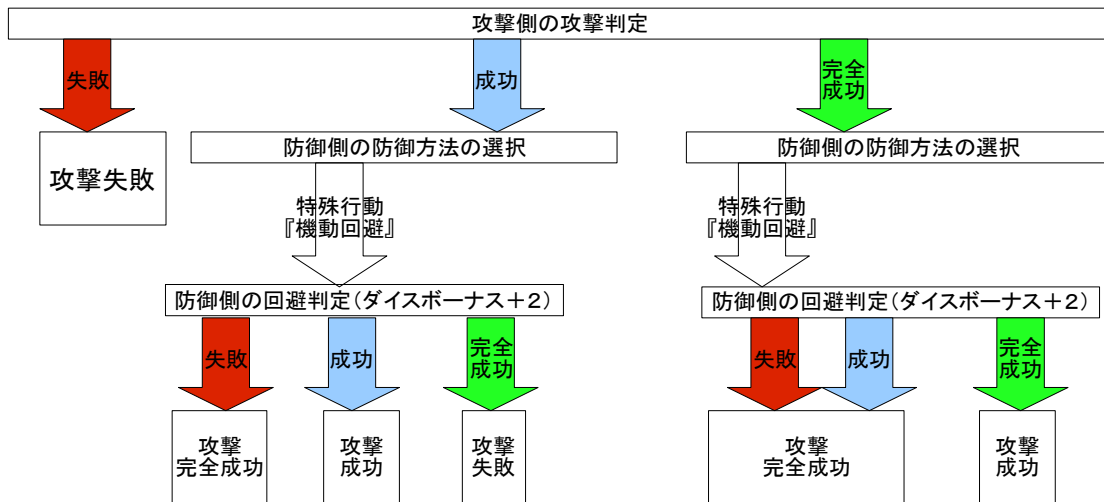
攻撃処理の結果

処理結果	ダメージ	ダメージ対象	説明
攻撃失敗	ダメージなし	なし	攻撃は失敗しました。
攻撃成功	[武装効果÷2(切り上げ)]+1D6	機体耐久	攻撃は目標に不完全に命中しました。
攻撃完全成功	[武装効果]+2D6	機体耐久	攻撃は目標に完全に命中しました。
シールド完全成功	[武装効果÷2(切り上げ)]+1D6	シールド耐久	攻撃はシールドに阻まれました。
シールド成功	[武装効果]+2D6	シールド耐久	攻撃はシールドで逸らされました。

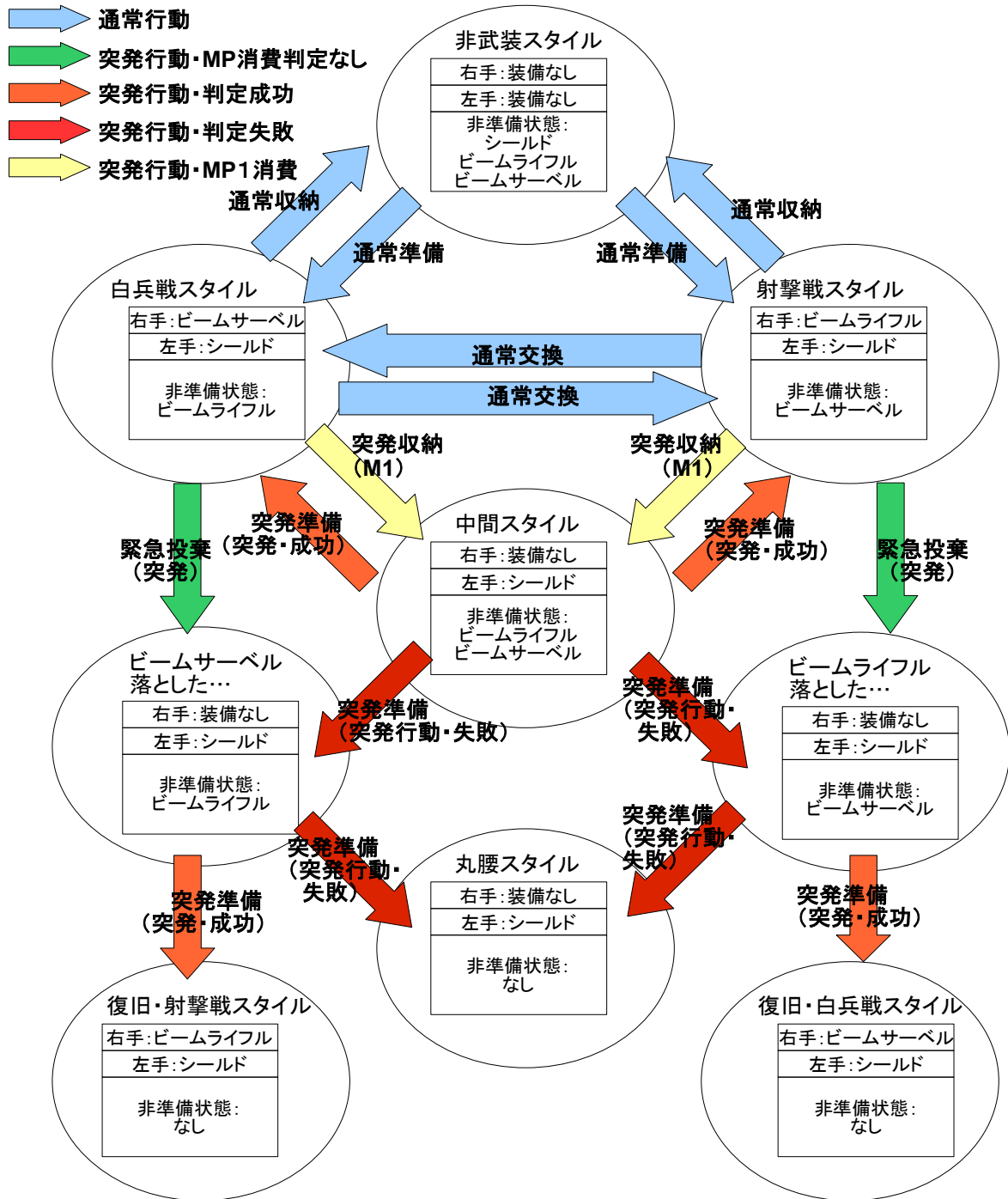
特殊行動『受け止め専念』選択時の攻撃処理



特殊行動『起動回避』選択時の攻撃処理



装備状態の変更と行動



通常移動フェイズの行動

行動名	コスト	説明
SFS通常移動	行動	SFSの通常移動力の分だけヘクスを移動できる。SFS移動後に突発SFS離脱すると、さらに機体通常移動あるいは機体加速移動が可能(SFSの燃料-1)
機体通常移動	行動	機体の通常移動の分だけヘクスを移動できる。
機体加速移動	行動	機体の加速移動の分だけヘクスを移動できる(燃料-1)
不整地移動	行動	戦場が高高度・砂漠・水地・深海・暗礁宙域では機体通常移動はできず、こちらを使う。機体の通常移動の分だけヘクスを移動できる。局地操縦《運動：MS*：8》に成功しないと追加移動フェイズがなくなり、次の移動フェイズまでダメージを除く全て判定の出目が-1される。(飛行装置があると高高度の局地操縦に自動成功、砂漠装備があると砂漠の局地操縦に自動成功、水陸装備があると水地の局地操縦に自動成功、潜行装置があると深海の局地操縦に自動成功、宇宙でも宇宙装備が無い場合機体通常移動できず、こちらになる。陸戦装備が無い場合、陸戦でも機体通常移動できず、こちらになる。)
SFS通常移動	行動	SFSの通常移動力の分だけヘクスを移動できる。SFS移動後に突発SFS離脱すると、さらに機体通常移動あるいは機体加速移動が可能(SFSの燃料-1)
機体射出	行動	射出に使用したカタパルトの射程分だけヘクスを移動できる。
機体追加移動	行動	機体の追加移動の分だけヘクスを移動できる(燃料-1)

通常行動フェイズの行動

行動名	コスト	説明
陸戦格闘	行動	陸戦兵器のI属性武器で陸上の目標を攻撃する。修正なし。目標とスタックしているなら、次の自分の行動までの間、目標と格闘ロック状態になる。格闘ロックされた者は、ロックした側が許可するか振り切るまで自発移動不能。
空戦格闘	行動	空戦兵器のI属性武器で空中の目標を攻撃する。修正なし。目標とスタックしているなら、次の自分の行動までの間、目標と格闘ロック状態になる。格闘ロックされた者は、ロックした側が許可するか振り切るまで自発移動不能。
空間戦格闘	行動	空間戦兵器のI属性武器で宇宙の目標を攻撃する。修正なし。目標とスタックしているなら、次の自分の行動までの間、目標と格闘ロック状態になる。格闘ロックされた者は、ロックした側が許可するか振り切るまで自発移動不能。
陸戦射撃	行動	陸戦兵器のI属性がない武器で陸上の目標を攻撃する。修正なし。
空戦射撃	行動	空戦兵器のI属性がない武器で空中の目標を攻撃する。修正なし。
空間戦射撃	行動	空間戦兵器のI属性がない武器で宇宙の目標を攻撃する。修正なし。
対艦武装攻撃	行動	F属性武器で艦船属性を持たない目標を攻撃する。目標は回避失敗で一時間回避扱い、一時間回避で完全回避扱いになる。
対水中攻撃	行動	I属性のない武器で水中の目標を攻撃する。最大射程-1、命中判定の出目-1。
対深海攻撃	行動	I属性のない武器で水中の目標を攻撃する。最大射程-2、命中判定の出目-2、ダメージ-4。
打ち上げ射撃	行動	陸戦兵器のA属性とI属性がない武器で空中の目標を攻撃する。最大射程-1、命中判定の出目-1。
打ち下し射撃	行動	空戦兵器のL属性とI属性がない武器で陸上あるいは水中の目標を攻撃する。最大射程-1、命中判定の出目-1。
射界割れ射撃	行動	I属性以外で最低射程2以上の武器スタックした目標を攻撃する。命中判定の出目-2。ただし、ダメージ+4。
ジャンプ攻撃	行動	陸戦兵器が移動力1を使うことで最大射程0の武器で空中の目標を攻撃する。修正なし。曲乗り《運動：MS＊：8》に失敗すると攻撃判定事態が起きない。曲乗りの成否にかかわらず、直、ちに着地を行う必要がある。
急降下攻撃	行動	空戦兵器が移動力1を使うことで最大射程0の武器で陸上あるいは水中の目標を攻撃する。修正なし。曲乗り《運動：MS＊：8》に失敗すると攻撃判定事態が起きない。曲乗りの成否にかかわらず、直ちに急上昇を行う必要がある。
通常装填	行動	片手が空いた状態での「弾装の交換」
通常準備	行動	空いている手に対して、任意の「非準備状態」の兵装を「準備状態」にする
通常交換	行動	手の状態に関係なく、任意の1つのH属性兵装を「準備状態」から「非準備状態」にし、別の任意の1つのH属性兵装を「非準備状態」から「準備状態」にする。
装備回収	行動	そのヘクスに投棄された兵装を空いている手の数だけ回収し、本体が持つ兵装に出来る
装備収納	行動	装備中の任意の兵装を全て「非準備状態」にする。
装備展開	行動	「格納状態」の兵装を「非準備状態」にする(片手は空である事)
押し出し	行動	格闘を命中後させ、ダメージ判定の代わりに格闘勝負《運動：MS＊：対決》し、勝利した場合は目標を任意の隣接ヘクスに移動させる。ただし、この格闘勝負の出目には機体出力を加える。
押さえ込み	行動	格闘を命中後させ、ダメージ判定の代わりに格闘勝負《運動：MS＊：対決》し、勝利した場合は目標は行動不能。ただし、この格闘勝負の出目には機体出力を加える。
機体脱出	行動	機体を捨てる。パイロットは自動かつ安全にそのヘクスに出現する。
説得	行動	スタックした目標あるいは索敵範囲内にいる自分を攻撃した目標と議論勝負《精神指揮対決》し、勝利した場合は目標のMP-ID6。
威嚇射撃	行動	最大射程1以上のI属性なし武器の射程内の1ヘクスを指定し、使用する兵装の弾数-1する。指定ヘクスは制圧射撃中と分かる。踏み込んだ対象は無条件で射撃ロック状態になる。射撃ロックされた者は、ロックした側が許可するか振り切るまで自発移動不能。複数の武器を使用するための予測射撃《技量：戦術：8》に成功すれば、使用した武器の数のヘクスまで指定可能。
制圧射撃	行動	予測射撃《技量：戦術：8》に成功すれば、最大射程1以上のI属性なし武器の射程内の対象1機を指定し、攻撃する。攻撃された対象は無条件で射撃ロック状態になる。射撃ロックされた者は、ロックした側が許可するか振り切るまで自発移動不能。対象のいたヘクスには威嚇射撃したのと同等の効果が残る。予測射撃《技量：戦術：8》に失敗した場合、行動は終了し、何も出来ない。

追加移動フェイズの行動表

行動名	コスト	説明
機体追加移動	行動	機体の追加移動の分だけヘクスを移動できる(燃料-1)
機体追加加速	行動	機体の追加加速の分だけヘクスを移動できる(燃料-1)
SFS追加移動	行動	SFSの通常移動力の分だけヘクスを移動できる(SFSの燃料-1)
格納装置爆破	突発	本体の武装ラックを破壊し、それに格納された兵装を全て装備可能状態にする。兵装はヘクスに投棄された扱い。

突発行動

行動名	コスト	説明
突発装填	突発	行動フェイズで使用可能。高速動作《技量：MS*：8》に成功すれば、「弾薬の交換」可能。高速動作に失敗すると弾薬をそのヘクスに投棄。(片手は空である事)
突発準備	突発	高速動作《技量：MS*：8》に成功すれば、「非準備状態」の兵装かヘクスに投棄されたH属性兵装1つを「準備状態」に出来る。高速動作に失敗すると兵装をそのヘクスに投棄。(片手は空である事)
緊急投棄	突発	任意のH属性兵装をそのヘクスに投棄。失敗はない。
格納装置爆破	突発	本体の武装ラックを破壊し、それに格納された兵装を全て装備可能状態にする。兵装はヘクスに投棄された扱い。
格闘ロック振り切り	突発	格闘ロックされているもの(被ロック者)のみ可能。格闘勝負《運動：MS*：対決》を行う。被ロック者が勝利すると移動可能。被ロック者が敗北した場合、被ロック者はそのラウンド、自律移動不可能。
射撃ロック振り切り	突発	射撃ロックされているもの(被ロック者)のみ可能。射撃勝負《技量：MS*：対決》を行う。被ロック者が勝利すると移動可能。被ロック者が敗北した場合、被ロック者はそのラウンド、自律移動不可能。
突発機体脱出	突発	緊急脱出《運動：体術：機体の脱出難度》に成功すれば機体を捨て、パイロットは自動かつ安全にそのヘクスに出現する。緊急脱出に失敗するとパイロットは直前に機体が受けたダメージと等しいダメージを受ける。
突発機体射出	突発	移動フェイズ、行動フェイズで使用可能。射出に使用したカタパルトの射程分だけヘクスを移動できる。曲乗り《運動：MS*：8》で失敗すると、それ以降の通常移動フェイズ、行動フェイズ、追加移動フェイズは行動できなくなる
着地	突発	何らかの理由で空中にいた陸戦兵器が地上に降りた際に発生し、曲乗り《運動：MS*：8》で失敗すると、機体耐久-2D6
急上昇	突発	何らかの理由で地上にいた空戦兵器が空中に戻る際に発生し、曲乗り《運動：MS*：8》で失敗すると、機体耐久-2D6
高度変更	突発	空戦兵器かつ陸戦兵器が、移動力1を使用して陸上から空中、あるいは空中から陸上に高度を変更する
深度変更	突発	潜行装置と水陸装備を持つ兵器が、移動力1を使用して水中から深海、あるいは深海から水中に高度を変更する
突発収納	M1	高速動作《技量：MS*：8》に成功すれば、「準備状態」のH属性兵装を「非準備状態」にする。高速動作に失敗すると兵装をそのヘクスに投棄。
突発回収	M1	高速動作《技量：MS*：8》に成功すれば、そのヘクスに投棄された兵装を空いている手の数だけ回収し、「非準備状態」の兵装に出来る。
突発挺身防御	M1	割り込み《運動：MS*：8》に成功すれば、味方への損害判定後にスタック中の味方の受ける損害を引き受ける。
突発兵装受領	M1	精密操作《技量：MS*：8》に成功すれば、スタック中の味方から任意の兵装を1つ受け取る。兵装は「準備状態」になる。
突発兵装移譲	M1	精密操作《技量：MS*：8》に成功すれば、スタック中の味方に任意の兵装を1つを渡す。兵装は「準備状態」になる。
突発SFS離脱	M1	遠隔操作《知力：通信：8》に成功すれば、装備中のSFSから機体を切り離せる。SFSはそのヘクスにある。
SFS自動帰還	M1	遠隔操作《知力：通信：8》に成功すれば、スタック中のSFSを緊急離脱により戦場から除外し指定したポイントに移動できる。

自律移動＝通常移動、通常加速、追加移動、追加加速、瞬発移動

経歴名	技能(選択)	特技	運動	技量	反応	体力	知力	精神
3年待った	通信, 歩兵火器 (宇宙MS, 地上MS)	MS格闘熟練, 耐G	6	4	4	4	5	3
MSレーサー	宇宙MS, 地上MS (航空機, 航空機)	耐G, 曲乗り熟練	4	4	6	4	3	5
C調隊長	情報通, 指揮 (隠蔽, 体術)	曲乗り熟練, 機動回避	4	4	6	3	4	5
アマチュアMS乗り	宇宙MS, 地上MS (メカニクス, ソフトウェア)	曲乗り熟練, MS格闘熟練	6	4	4	5	4	3
アングラネットマネージャー	ソフトウェア, 隠蔽 (情報通, 芸術)	遠隔操作熟練, 瞬発移動	4	4	6	4	5	3
コロニー公社の作業員	宇宙MS, 航空機 (メカニクス, 通信)	遠隔操作熟練, 局地戦熟練	4	6	4	3	5	4
ジャンク屋	メカニクス, ソフトウェア (宇宙MS, 車両)	曲乗り熟練, 局地戦熟練	4	6	4	3	5	4
テストパイロット	ソフトウェア, 博識 (地上MS, 宇宙MS)	遠隔操作熟練, 対艦戦熟練	4	6	4	3	5	4
プログラム技術者	ソフトウェア, 博識 (通信, 戦術)	先読み, 対艦戦熟練	4	6	4	4	5	3
ボロで勇戦	個人格闘, 体術 (地上MS, 宇宙MS)	シールド専念, 機動回避	4	6	4	4	3	5
宇宙軍兵士	航空機, 宇宙MS (艦艇, 通信)	対艦戦熟練, 戦術射撃	4	4	6	3	5	4
衛生兵	博識, 医術 (通信, 砲撃)	機会射撃, 瞬発移動	6	4	4	3	5	4
海軍兵士	艦艇, 通信 (車両, ソフトウェア)	MS射撃熟練 先読み	4	4	6	5	4	3
外交官	指揮, 戦術 (宇宙MS, 博識)	指揮熟練, 先読み	4	4	5	3	5	4
技術仕官	ソフトウェア, メカニクス (指揮, 博識)	戦術射撃, 遠隔操作熟練	4	6	4	3	5	4
教官	個人格闘, 戦術 (宇宙MS, 地上MS)	瞬発移動, 指揮熟練	6	4	4	5	4	3
苦勞人	戦術, 情報通 (指揮, 医術)	局地戦熟練, 指揮熟練	4	6	4	3	4	5
空軍兵士	航空機, 通信 (航空機, 戦術)	機動回避, 曲乗り熟練	4	6	4	4	5	3
軍楽隊	艦艇, 芸術 (砲撃, 戦術)	戦術射撃 複数武装熟練	4	4	6	4	5	3
撃墜王	航空機, 戦術 (宇宙MS, 航空機)	機会射撃, 対艦戦熟練	4	6	4	3	4	5
元捕虜	博識, 医術 (通信, 艦艇)	機会射撃, 瞬発移動	4	4	6	4	3	5
孤立無援	通信, メカニクス (宇宙MS, 地上MS)	複数武装熟練 高速準備	4	4	6	5	3	4
残党狩り	情報通, 戦術 (宇宙MS, 車両)	両手攻撃, 戦術射撃	4	6	4	5	4	3
戦車兵	車両, 砲撃 (メカニクス, 隠蔽)	MS射撃熟練 高速準備	4	6	4	5	3	4
前線掃り	地上MS, 体術 (個人格闘, 隠蔽)	機動回避, 曲乗り熟練	6	4	4	5	3	4
窓際勤務	メカニクス, ソフトウェア (砲撃, 歩兵火器)	高速準備, 戦術射撃	4	4	6	5	3	4
知性派隊長	指揮, 博識 (芸術, 戦術)	遠隔操作熟練, 先読み	4	6	4	3	4	5
地獄を見た	隠蔽, 情報通 (宇宙MS, 地上MS)	先読み, 耐G	6	4	4	3	4	5
地上軍兵士	航空機, 歩兵火器 (地上MS, 車両)	MS格闘熟練, 局地戦熟練	6	4	4	5	4	3
突撃兵	歩兵火器, 体術 (隠蔽, 地上MS)	機動回避, 瞬発移動	6	4	4	5	3	4
肉体派隊長	体術, 指揮 (歩兵火器, 個人格闘)	MS格闘熟練, 耐G	6	4	4	4	3	5
不良仕官	通信, 情報通 (隠蔽, 戦術)	機動回避, 局地戦熟練	4	4	6	4	5	3
不良兵士	情報通, 隠蔽 (個人格闘, 芸術)	MS格闘熟練, 曲乗り熟練	6	4	4	3	4	5
無職	個人格闘, メカニクス (隠蔽, 医術)	局地戦熟練, シールド専念	6	4	4	5	3	4
優等生	通信, 戦術 (指揮, 博識)	シールド専念, 戦術射撃	4	6	4	4	5	3

瞬発移動 3-7 運動 30

特殊行動	コスト	説明
移動熟練	自動	出撃時、機体の燃料+1
挺身防御	M 1	味方への損害判定後にスタック中の味方の受ける損害を引き受ける。この時に瞬発移動の宣言が可能(MP消費)。通常の瞬発移動とことなり、通常移動、加速移動に加え、通常移動+追加移動、加速移動+追加加速で移動することが可能。もちろん、燃料やHPへの減点は通常通り
瞬発移動	MP	燃料消費して「移動」前あるいは「行動」後に通常移動あるいは加速移動分だけ移動(HP-1D6ただし、耐Gがあるならば0点・追加移動あるいは追加加速は出来ない)。超加速属性扱い。

MS格闘熟練 2-7 運動 30 [個人格闘 9]

特殊行動	コスト	説明
白兵武器熟練	自動	1属性武器の損害判定時「1→2」。格闘勝負《運動：MS*：対決》のダイス目+1
移動後牽制	M 1	追加移動あるいは追加加速後にスタックした目標と次の自分の行動までの間、格闘ロック状態になる。
切り払い	MP	1属性武器による命中時、防御判定に代わりに行き、格闘勝負《運動：MS*：対決》で目標が勝利しない限り、攻撃を無効化する。命中判定は一次成功でも完全成功でも関係しない(1属性武器を装備している事)

高速準備 1-7 技量 30 [操縦のどれか一つ 16]

特殊行動	コスト	説明
高速動作熟練	自動	高速動作《技量：MS*：*》の目標値-2(目標値が6以下ならば自動成功)
高速回収	M 1	そのヘクスに投棄された任意の兵装を全て回収し、本体が持つ兵装に出来る。回収した兵装は望むならば、手の数に応じた数の兵装まで「準備状態」にできる
緊急装備展開	MP	行動権を消費せずに、「格納状態」の兵装を「非準備状態」にする(片手は空である事)

MS射撃熟練 2-7 技量 30 [歩兵火器 9]

射撃武器 熟練	自動	1属性なし武器の損害判定時「1→2」、射撃勝負のダイス目+1
曲撃ち	M 1	「打ち上げ射撃」「打ち下し射撃」「射界割れ射撃」のペナルティが無くなる。
狙撃	MP	通常移動フェイズに移動しない場合のみ使用可能。1属性以外で最大射程2以上の武器の攻撃が射程×1.5(切捨て)で大打撃になる(損害判定時「1・2→4」で目標は防御判定の目標値+1)。ただし、次の自分の行動までPADを除く自律移動、自律防御が不可能。

複数武装熟練 3-7 技量 30 [操縦のどれか一つ 16]

特殊行動	コスト	説明
両手攻撃 熟練	自動	2武器使用時は損害効果が「より小さい方+1」になる。使用する武器が増えれば、1個につき+1。
複数目標 攻撃	M 1	移動フェイズに移動しない場合のみ使用可能。攻撃目標数を+1する。さらにMP-1すれば攻撃目標数+1。複数の武器で複数の目標を攻撃可能。(目標数に応じた武器を装備している必要がある)ただし、次の自分の行動までPADを除く自律移動、自律防御が不可能。
一点攻撃	MP	2武器使用時は損害効果が「より小さい方+4」になる。使用する武器が増えれば、1個につき+1。

曲乗り熟練 3-7 反応 30 [操縦のどれか一つ 16 or 車両 9 or 芸術 9]

特殊行動	コスト	説明
ロデオ	自動	曲乗り《運動：MS * : *》の目標値-3(ただし、目標値は5以下にはならない。最低6)
すり抜け	M 1	2ユニットがスタックしたヘクスを飛び越える(そのヘクス通過時は移動力を消費しない)
隠密行動 熟練	MP	1ラウンドの間、制圧射撃・足止め射撃・追撃射撃、回り込み、移動阻止射撃の対象とならない

機動回避 3-7 反応 30 [操縦のどれか一つ 16]

特殊行動	コスト	説明
最適機動	自動	出撃時、機体の燃料+1
一撃離脱	M 1	「行動フェイズ」と「通常移動フェイズ」の順番を交換可能。(航空機・宇宙機はMP消費なし)
機動回避	MP	燃料消費して回避判定《反応：MS * : *》の目標値-2(一時的に超加速属性が付加される)

シールド熟練 1-3 反応 30 [操縦のどれか一つ 16]

特殊行動	コスト	説明
受け流し熟練	自動	シールドの装甲+1
受け止め専念	M 1	シールド防御判定《反応：MS * : *》は自動成功。命中判定は一次成功でも完全成功でも関係しない。
損害制御	MP	自分への最終的な損害点を最大機体耐久30点ごとに-1D6する(30点以下は1D6-3(最低1))

機会射撃 4-7 反応 30 [隠蔽 or 戦術 9]

特殊行動	コスト	説明
警戒熟練	自動	隠蔽を使用した判定の目標値-2(目標値が6以下ならば自動成功)
足止め射撃	M 1	現在装備中の武装で攻撃可能である位置で行動を終了した目標の追加移動フェイズに宣言し、追加移動フェイズでの行動を無くす。
機会射撃	MP	現在装備中の最大射程1以上の1属性なし武装で攻撃可能である位置で通常移動フェイズを開始した目標に対して宣言し、その通常移動フェイズでの行動を無くす

局地戦熟練 2-7 体力 30 [歩兵のどれか一つ 9]

特殊行動	コスト	説明
砂漠戦熟練	自動	局地操縦《運動：MS * : *》の目標値-2(目標値が6以下ならば自動成功)
極限環境耐性	M 1	暑さ・寒さ・低酸素など環境が原因の体力に基づく判定は自動成功
軽業熟練	MP	体術を使用した判定の目標値-2(目標値が6以下ならば自動成功)

耐G 3-7 体力 30 [歩兵のどれか一つ 9]

特殊行動	コスト	説明
耐G	自動	超加速属性によるHP損害を無視する
頑強	M 1	LPへの損害決定時の修正を[3・4・5・6→2]にする
強靱体力	MP	体力に基づく判定の目標値-2(目標値が6以下ならば自動成功)

指揮熟練 4-7 知力 30 [指揮 9]

特殊行動	コスト	説明
説得熟練	自動	議論勝負《精神：指揮：対決》のダイス目+2
敵指揮観察	M 1	1回/R。次のラウンドの味方側のイニシアティブ判定《知力：指揮：対決》の目標値-1。
指揮誘導	MP	自分の行動の前に任意の味方一人を通常移動の半分(最低1)移動させる(一人には1回/Rのみ使用可能で対象者はMP-1ただし、対象が上官である場合MP-2)。例外として、味方が受けた損害判定が確定した後にのみ、割り込みで指揮誘導を使用可能とする。この時は、指揮誘導で移動可能な範囲の味方にスタックし、その味方の受ける損害を引き受けさせることができる。この場合も対象者はMP-1ただし、対象が上官である場合MP-2だが、指揮誘導の使用可能回数制限には抵触しない。なお、例外使用時は庇う対象の味方にスタックする以外では移動することはできず、かならずスタックしたヘクスで停止する。

先読み 4-7 知力 30 [博識 or 医術 9]

特殊行動	コスト	説明
平常精神	自動	MPへの損害決定時の修正を[3・4・5・6→2]に
戦術熟練	M 1	《*：戦術：*》の目標値-2(目標値が6以下ならば自動成功)
先読み攻撃	MP	1属性なし武器の命中判定を知力修正で行う(目標は回避判定に反応修正を使用できずかつ判定目標値+2)

戦術射撃 4-7 知力 30 [戦術 or 砲撃 9]

特殊行動	コスト	説明
制圧射撃 熟練	自動	精密射撃《技量：戦術：*》の目標値-2(目標値が6以下ならば自動成功)
牽制射撃	M 1	追加移動フェイズ終了時に目標を指定する。指定した味方には防御判定の目標値を-1と制圧射撃・足止め射撃・追撃射撃を無効化、敵にはあらゆる行為判定の目標値+1。目標値は、最大射程1以上の1属性なし武器の射程内。1目標にMP-1。実際に効果が発生させた時点で弾数-1。目標が移動などで射程外に出た場合は効果が発生させられない。
連携攻撃	MP	味方が攻撃した目標に対して連携攻撃を行うことで回避判定の目標値+2あるいは損害効果+4できる(2人まで重複可能)

遠隔操作熟練 2-7 知力 30 [ソフトウェア or メカニクス 9]

特殊行動	コスト	説明
SFS回避	自動	SFS装備時でも本体の回避力で回避可能
遠隔操作 熟練	M 1	遠隔操作《知力：通信：*》の目標値-2(目標値が6以下ならば自動成功)
通信熟練	MP	《*：通信：*》の目標値-2(目標値が6以下ならば自動成功)

対艦戦熟練 2-7 知力 30 [砲撃 or 艦艇 9]

特殊行動	コスト	説明
対艦攻撃	自動	命中判定の目標値-2かつ損害判定時の損害点+1D6
対艦防御	M 1	艦船からの攻撃に対する回避判定目標値-2(回避判定前に宣言。シールドは不可)
精密爆破	MP	艦船への損害表を余分に2回振り、任意の効果を選択可能(損害表判定前に宣言)

改造名	内容	必要功 積点	メリット	デメリット	前提	重複
専用カラー	機体を自分専用のカラーリングに塗り替える(迷彩ではなく、自己識別用の色に限る)	5	パイロットのMP+1	個体識別される	ジオン公国、アクシズ、ネオジオンに所属し、カスタマイズを2つ以上した機体のみ適用可能	不可能
パーソナルエンブレム	自分の機体に自分専用のエンブレムあるいはノーズアートを描く	5	パイロットのMP+1	個体識別される	地球連邦軍、エゥーゴに所属し、カスタマイズを2つ以上した機体のみ適用可能	不可能
ブレードアンテナ装備	頭部に隊長マークを兼ねたブレードアンテナを装備する	10	部隊に所属する全パイロットのMP+1	要求パイロットレベル+1	ジオン公国、アクシズ、ネオジオンに所属する指揮官機のみ	不可能
部隊章	部隊所属の機体に統一のエンブレムあるいはノーズアートを描く	10	部隊に所属する全パイロットのMP+1	要求パイロットレベル+1	地球連邦軍、エゥーゴに所属する指揮官機のみ	不可能
ジェネレータチェーン	核融合炉を過稼働させ、出力を強制的に引き上げる	5	出力+1	要求パイロットレベル+1、プロベラントの代わりに冷却材を搭載するため、燃料容量-2	なし	不可能
ジェネレータ大型化	より大型の核融合炉を搭載し、出力を上げる	15	出力+3	要求パイロットレベル+2、機体のバランスが悪化するため動きが悪くなり、完全回避+1、完全命中+1	なし	不可能
増設プロベラント装備	機体の外部に増設プロベラントタンクを装備する	5	燃料+3	要求パイロットレベル+1、プロベラントタンクの分シルエツが増加するため近接被弾が増加することにより、一次回避+1	なし	3回まで可能
高揮発性燃料使用	機体のプロベラントを爆発性の高い物に切り替え、加速力を高める	10	燃料容量+5	要求パイロットレベル+1、被弾時のダメージがすべからず2倍になる	なし	不可能
軽量化	機体の装甲などを外し、軽量化することで運動性を上げる	10	燃料容量+1、完全回避-1	要求パイロットレベル+2、機体の装甲を外したことで強度が下がり安定性も低下し、装甲強度-2、耐久性-5、完全命中+1	重装甲化をしてないこと	不可能
重装甲化	追加装甲を装備する	5	装甲強度+2、耐久性+2	要求パイロットレベル+1、機体重量が増加して機動時に必要なプロベラントが増加すると共に機動性自体も低下するため、燃料容量-1、完全回避+1	軽量化をしてないこと	不可能
スラスタ増設	スラスタを増設し、加速性能を向上する	10	加速移動+2	要求パイロットレベル+2、燃料の消費が増加するため、燃料容量-2(燃料容量が0あるいはマイナスになるようなカスタマイズは出来ない)	なし	不可能
レーダー出力強化	より高出力のレーダーを搭載し、索敵範囲を向上する	10	索敵範囲+2	要求パイロットレベル+1、装甲の一部を外して搭載したレーダーに出力を回すため、機体出力-1、装甲強度-1	なし	2回まで可能
武装ラック装備	武装の積載用の荷台を増設する	5	荷台に乗せた武装の負荷を半分扱いにする(切捨て、ただし最低0.5)	要求パイロットレベル+1、二台には1つの武装しか積載できません、また、荷台上の武装は使用できず、荷台上の武装を使用可能状態にするには必ずRかかる	なし	2回まで可能
重力下適応	機体の専用の装備の追加や重量バランスやスラスタバランスの調整をし、重力下における機体の適応を向上させる	5	重力下の地形適応を1段階構造する	要求パイロットレベル+1、無重力化の地形適応が1段階悪化	無重力化適応をしてないこと	3回まで可能
無重力下適応	機体の専用の装備の追加や重量バランスやスラスタバランスの調整をし、無重力下における機体の適応を向上させる	5	無重力下の地形適応を1段階構造する	要求パイロットレベル+1、重力化の地形適応が1段階悪化	重力化適応をしてないこと	3回まで可能
ノーマライズ	機体を標準状態に戻す	5	全てのカスタマイズのデメリットは解消される	すべてのカスタマイズは失われる	カスタマイズが1つ以上	意味なし

氏名																																															
性別:男・女	身長: cm	体重: kg	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特殊/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特殊/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特殊 (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 <table style="width:100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 25%; vertical-align: top;"> 主戦機・前衛 ○ 高速準備 ○ 曲乗り熟練 ○ シールド専念 ○ 機会射撃 消費MP: 7 ○ 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 </td> <td style="width: 25%; vertical-align: top;"> 主戦機・後衛 ○ MS射撃熟練 ○ 複数武装熟練 ○ 先読み ○ 局地戦熟練 消費MP: 7 ○ 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 </td> <td style="width: 25%; vertical-align: top;"> 護衛機・前衛 ○ 耐G ○ 瞬発移動 ○ 機動回避 ○ MS格闘熟練 </td> <td style="width: 25%; vertical-align: top;"> 護衛機・後衛 ○ 指揮熟練 ○ 戦術射撃 ○ 対艦船熟練 ○ 遠隔操作熟練 </td> </tr> </table>				主戦機・前衛 ○ 高速準備 ○ 曲乗り熟練 ○ シールド専念 ○ 機会射撃 消費MP: 7 ○ 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	主戦機・後衛 ○ MS射撃熟練 ○ 複数武装熟練 ○ 先読み ○ 局地戦熟練 消費MP: 7 ○ 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 ○ 耐G ○ 瞬発移動 ○ 機動回避 ○ MS格闘熟練	護衛機・後衛 ○ 指揮熟練 ○ 戦術射撃 ○ 対艦船熟練 ○ 遠隔操作熟練																																								
主戦機・前衛 ○ 高速準備 ○ 曲乗り熟練 ○ シールド専念 ○ 機会射撃 消費MP: 7 ○ 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	主戦機・後衛 ○ MS射撃熟練 ○ 複数武装熟練 ○ 先読み ○ 局地戦熟練 消費MP: 7 ○ 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 ○ 耐G ○ 瞬発移動 ○ 機動回避 ○ MS格闘熟練	護衛機・後衛 ○ 指揮熟練 ○ 戦術射撃 ○ 対艦船熟練 ○ 遠隔操作熟練																																												
パイロットレベル: <table style="width:100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td>01</td><td>PL: 1</td></tr> <tr><td>02 03</td><td>PL: 2</td></tr> <tr><td>04 05 06</td><td>PL: 3</td></tr> <tr><td>07 08 09 10</td><td>PL: 4</td></tr> <tr><td>11 12 13 14 15</td><td>PL: 5</td></tr> <tr><td>16 17 18 19 20 21</td><td>PL: 6</td></tr> <tr><td>22 23 24 25 26 27 28</td><td>PL: 7</td></tr> <tr><td>29 30 31 32 33 34 35 36</td><td>PL: 8</td></tr> <tr><td>37 38 39 40 41 42 43 44 45</td><td>PL: 9</td></tr> <tr><td>46 47 48 49 50 51 52 53 54 55</td><td>PL: 10</td></tr> <tr><td>56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66</td><td>PL: 11</td></tr> <tr><td>67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78</td><td>PL: 12</td></tr> </table>				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																				
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																																														
能力値 <table style="width:100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <th>修練度</th> <th>修正値</th> <th>修練度/修正値</th> </tr> <tr> <td>運動</td> <td>→</td> <td>0 : 6→4</td> </tr> <tr> <td>技量</td> <td>→</td> <td>1-3 : 6→5</td> </tr> <tr> <td>反応</td> <td>→</td> <td>4-8 : -</td> </tr> <tr> <td>体力</td> <td>→</td> <td>9-15 : 1→2</td> </tr> <tr> <td>知性</td> <td>→</td> <td>16-24 : 1→3</td> </tr> <tr> <td>精神</td> <td>→</td> <td>25-35 : 1→4</td> </tr> <tr> <td></td> <td>→</td> <td>36-48 : 1→5</td> </tr> <tr> <td></td> <td>→</td> <td>49-63 : 1→2→4</td> </tr> <tr> <td></td> <td>→</td> <td>64-80 : 1→2→5</td> </tr> <tr> <td></td> <td>→</td> <td>81-99 : 1→2→6</td> </tr> </table>		修練度	修正値	修練度/修正値	運動	→	0 : 6→4	技量	→	1-3 : 6→5	反応	→	4-8 : -	体力	→	9-15 : 1→2	知性	→	16-24 : 1→3	精神	→	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__→__ 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=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)												
修練度	修正値	修練度/修正値																																													
運動	→	0 : 6→4																																													
技量	→	1-3 : 6→5																																													
反応	→	4-8 : -																																													
体力	→	9-15 : 1→2																																													
知性	→	16-24 : 1→3																																													
精神	→	25-35 : 1→4																																													
	→	36-48 : 1→5																																													
	→	49-63 : 1→2→4																																													
	→	64-80 : 1→2→5																																													
	→	81-99 : 1→2→6																																													
技能: <table style="width:100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 25%;"></td> <td style="width: 25%;"></td> <td style="width: 25%;"></td> <td style="width: 25%;"></td> </tr> <tr> <td>縦</td> <td>指令</td> <td>工兵</td> <td>0 : 6→4</td> </tr> <tr> <td></td> <td>指揮</td> <td>隠蔽</td> <td>1 : 6→5</td> </tr> <tr> <td></td> <td>艦艇</td> <td>車両</td> <td>2-3 : -</td> </tr> <tr> <td></td> <td>通信</td> <td>メカ</td> <td>4-5 : 1→2</td> </tr> <tr> <td></td> <td>砲撃</td> <td>ソフトウェア</td> <td>6-8 : 1→3</td> </tr> <tr> <td></td> <td>歩兵</td> <td>知識</td> <td>9-11 : 1→4</td> </tr> <tr> <td></td> <td>情報通</td> <td>博識</td> <td>12-15 : 1→5</td> </tr> <tr> <td></td> <td>人格闘</td> <td>戦術</td> <td>16-19 : 1→2→4</td> </tr> <tr> <td></td> <td>体術</td> <td>医術</td> <td>20-23 : 1→2→5</td> </tr> <tr> <td></td> <td>歩兵火器</td> <td>芸術</td> <td>24-27 : 1→2→6</td> </tr> </table>								縦	指令	工兵	0 : 6→4		指揮	隠蔽	1 : 6→5		艦艇	車両	2-3 : -		通信	メカ	4-5 : 1→2		砲撃	ソフトウェア	6-8 : 1→3		歩兵	知識	9-11 : 1→4		情報通	博識	12-15 : 1→5		人格闘	戦術	16-19 : 1→2→4		体術	医術	20-23 : 1→2→5		歩兵火器	芸術	24-27 : 1→2→6
縦	指令	工兵	0 : 6→4																																												
	指揮	隠蔽	1 : 6→5																																												
	艦艇	車両	2-3 : -																																												
	通信	メカ	4-5 : 1→2																																												
	砲撃	ソフトウェア	6-8 : 1→3																																												
	歩兵	知識	9-11 : 1→4																																												
	情報通	博識	12-15 : 1→5																																												
	人格闘	戦術	16-19 : 1→2→4																																												
	体術	医術	20-23 : 1→2→5																																												
	歩兵火器	芸術	24-27 : 1→2→6																																												
感応 <p>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。</p>																																															
元値 = 16 + 体力[] ÷ 5 = () 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[] ÷ 5 = () MP 10か、それより低い場合、意識維持判定が必要 (体力判定: 8)																																															
PAD: <table style="width:100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td>●</td><td>「</td><td>」: 効果</td></tr> <tr><td>●●</td><td>「</td><td>」: 効果</td></tr> <tr><td>●●●</td><td>「</td><td>」: 効果</td></tr> <tr><td>●●●●</td><td>「</td><td>」: 効果</td></tr> <tr><td>●●●●●</td><td>「</td><td>」: 効果</td></tr> <tr><td>●●●●●●</td><td>「</td><td>」: 効果</td></tr> </table>				●	「	」: 効果	●●	「	」: 効果	●●●	「	」: 効果	●●●●	「	」: 効果	●●●●●	「	」: 効果	●●●●●●	「	」: 効果																										
●	「	」: 効果																																													
●●	「	」: 効果																																													
●●●	「	」: 効果																																													
●●●●	「	」: 効果																																													
●●●●●	「	」: 効果																																													
●●●●●●	「	」: 効果																																													

LLKUC
From 0079
To 0093

階級	
功績点	10 軍曹 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	連邦・ジオン・ネオジオン ティターンズ・エウゴ・カラバ
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
歴代乗機	
撃墜記録	
予備欄	

氏名		LLKUC From 0079 To 0093																							
		指針		経歴						初期小計 ポーチナス	成長1					成長2					成長3				
		第一	第二	1	2	3	4	5	6		1	2	3	4	小計	5	6	7	8	小計	9	10	11	12	13
能力値	運動																								
	技量																								
	反応																								
	体力																								
	知性																								
	精神																								
操縦系	航空機																								
	宇宙機																								
	地上MS																								
	宇宙MS																								
指令系	指揮																								
	艦艇																								
	通信																								
	砲撃																								
歩兵系	情報通																								
	個人格闘																								
	体術																								
工兵系	歩兵火器																								
	隠蔽																								
	車両																								
	メカニクス																								
知識系	ソフトウェア																								
	博識																								
	戦術																								
	医学																								
その他	芸術																								
	その他																								

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=ギ、ナ、P=ベ、ナ、リ) →
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!!	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!!	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、回目数を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(防弾判定の目標値+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!!	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!!	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!!	防弾判定の目標値を-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(ゼロ目で無効)		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!!	素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!!	素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!!	素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
				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 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)