

氏名

性別: 男・女 身長: cm 体重: kg 生年月日: UC00__._.____

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)

熟練度

- | | |
|---|---|
| <p>主戦機・前衛</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 高速準備 ○ 曲乗り熟練 ○ シールド専念 <p>消費MP:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 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 | <p>主戦機・後衛</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ MS射撃熟練 ○ 複数武装熟練 ○ 先読み ○ 局地戦熟練 <p>護衛機・前衛</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 耐G ○ 瞬発移動 ○ 機動回避 ○ MS格闘熟練 <p>護衛機・後衛</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 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:

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

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・サイト1・サイト2・
サイト3・サイト4・サイト5・サイト6

能力値

	修練度	修正値	修練度/修正値 変換表
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1.0.0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=ボ-ナス、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)

歴代乗機

撃墜記録

技能:

	指令	工兵	0 : 6→4
操縦	指揮	_____	1 : 6→5
	艦艇	_____	2-3 : -
	通信	_____	4-5 : 1→2
	砲撃	_____	6-8 : 1→3
	歩兵	_____	9-11 : 1→4
	情報通	_____	12-15 : 1→5
	個人格闘	_____	16-19 : 1.2→4
	体術	_____	20-23 : 1.2→5
	歩兵火器	_____	24-27 : 1.2→6
	航空機	_____	
	宇宙機	_____	
	地上MS	_____	
	宇宙MS	_____	
		知識	_____
	博識	_____	
	戦術	_____	
	医術	_____	
	芸術	_____	

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 [] ÷ 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:

	「	」: 効果
	「	」: 効果
	「	」: 効果
	「	」: 効果
	「	」: 効果
	「	」: 効果

予備欄

氏名

LLKUC From 0079 To 0093

	指針	経歴								初期小計	成長 1					成長 2					成長 3							
		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	合計	
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																											
	歩兵火器																											
工兵系	隠蔽																											
	車両																											
	メカニクス																											
	ソフトウェア																											
知識系	博識																											
	戦術																											
	医術																											
	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=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(ゼロ目で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)
その他	1-2			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				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				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)