

LLKUC
From 0079
To 0093

氏名 ヒュリー = バレンタイン 28才
性別 (男)・女 身長: 174 cm 体重: 65 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)

熟練度

- 主戦機・前衛
○ 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
- 主戦機・後衛
○ 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

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 大尉
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
デイナーズ 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	49	1.2 → 4	0 : 6→4
技量	29	1 → 4	1-3 : 6→5
反応	36	1 → 5	4-8 : -
体力	26	1 → 4	9-15 : 1→2
知性	29	1 → 4	16-24 : 1→3
精神	29	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

成長目標値: 9

成長修正 1 → 1

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=ホー入、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
5台の機体(初期)の機体 → 機体
4台 → 機体

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

撃墜記録
17
12月
12月20日
12月21日

感応 2
感応限界 = 5 + 精神 [25] ÷ 10 - 熟練度 [5] = (2)
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。

HP
元値 = 16 + 体力 [26] ÷ 5 = (21) 19
10か、それより低い場合、意識維持判定が必要 (体力判定: 8)

MP
元値 = 16 + 精神 [25] ÷ 5 = (21) 23: 22: 20: 19: 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
ケルビン
ジレ
テニス
下ネタ
ウサビと首
たこ
元金少佐の1000円P. 戦
1500円P. 戦

PAD:

●	「	」: 効果	見切り
●●	「	」: 効果	精密射撃
●●●	「	」: 効果	狙い切り
●●●●	「	」: 効果	殺倒
●●●●●	「	」: 効果	圧倒
●●●●●●	「	」: 効果	乾坤一擲

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	第二	1	2	3	4	5	6		ボ-ナス	1	2	3	4	小計	5	6	7	8	小計	9	10	11	12		13
能力値	運動	16	3	6	4	4	4	4	1	42	1	1	1	1		1	1	1								
	技量	1	4	4	6	4	4	6		21																
	反応	1	3	4	4	6	6	4		29	1	1	1	1		1	1	1								
	体力	4	3	5	4	3	4	5		26																
	知性	4	3	4	5	5	3	4		28														1		
	精神	1	4	3	3	4	5	5		25									1		1	1	1	1		
操縦系	航空機			5	5			5		15																
	航宙機				5	5	5			15																
	地上MS			5			5			10						1							2			
	宇宙MS					5	5	5		15							1									
指令系	指揮								3	3	1	1	1	1		1		1					1			
	艦艇																									
	通信				5	5				10																
	砲撃																									
歩兵系	情報通																									
	個人格闘																									
	体術																									
歩兵兵器			5																							
工兵系	隠蔽																									
	車両																									
	防-カ																									
	ソウエイ																									
知識系	博識																									
	戦術							5		5											2	2				
	医術																									
芸術																										
その他																										

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 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 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 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 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 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 能1・0技0 能0・0・0技1

参考: 初期PAD数 (B=ボ-ナス, P=パ-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!!	1属性兵器命中時の損害点×2	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	倍撃射撃!!	1属性なし兵器命中時の損害点×2		3-4	致命弾!!	個体損害数判定を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、同一目標を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(ソロ目で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	凶操作!!	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!!	武器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(個体損害数判定は発生しない)
	3-4	自爆!!	2D6点の損害を受ける(個体損害数判定は発生しない)		3-4	自爆!!	2D6点の損害を受ける(個体損害数判定は発生しない)
	5-6	息絶滅!!	今後一切のB-PADは効果消失(P-PADは通常通り)に効果)		5-6	息絶滅!!	今後一切のB-PADは効果消失(P-PADは通常通り)に効果)



氏名 ケルビン・セルシウス
 性別: (男)女 身長: cm 体重: kg 生年月日: UC00 56.10.10

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) ○ 生存
 ○ 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
 ● 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) ○ 名誉
 ○ 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
 ○ 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
 ○ 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

階級 中尉
 功績点 77.5
 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)

熟練度 4
 主戦機・前衛 ○高速準備 ○曲乗り熟練 ○シールド専念 ○機動回撃 ○耐久 ○瞬間移動 ○機動回避 ○OMS格闘熟練
 主戦機・後衛 ○OMS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
 護衛機・前衛 ○耐G ○瞬間移動 ○機動回避 ○OMS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: 7
 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 PL: 1-12

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 29 1 → 4
 技量 36 1 → 5
 反応 36 1 → 5
 体力 25 1 → 4
 知性 25 1 → 4
 精神 38 1 → 5
 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
 成長目標値: 8
 成長修正 1 → 2
 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=ボ・ナ、P=パ・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)

歴代乗機
ジムスナイパーII
ハイザック
ジムII
ガンダムII
ガンダム

技能: 指令 指揮 4 1 → 2
 艦艇 艦艇通信 4 1 → 2
 砲撃 砲撃 4 1 → 2
 歩兵 情報通 4 1 → 2
 個人格闘 4 1 → 2
 体術 4 1 → 2
 歩兵火器 4 1 → 2
 工兵 0 : 6→4
 隠蔽 1 : 6→5
 車両 2-3 : -
 幼ユス 4-5 : 1→2
 ソフトウエ 6-8 : 1→3
 知識 9-11 : 1→4
 博識 4 1 → 2
 戦術 8 1 → 3
 医術 4 1 → 2
 芸術 12-15 : 1→5
 16-19 : 1→2→4
 20-23 : 1→2→5
 24-27 : 1→2→6

撃墜記録
ガンダムII
ガンダム
ガンダム
ガンダム

感応 2
 感応限界 = 5 + 精神 [25] ÷ 10 - 熟練度 [4] = (4)
 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。

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)
 MP 元値 = 16 + 精神 [25] ÷ 5 = (21) + 1
 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

PAD: ● 「装甲破砕」: 効果
 ○ 「精密射撃」: 効果
 ○ 「おろし切り」: 効果
 ● 「倍撃射撃」: 効果
 ● 「装甲破砕」: 効果
 ● 「倍撃射撃」: 効果

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	第二	1	2	3	4		5	6	ポ	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	3	4	4	4	6					25					25					26			1	1	2		29	
	技量	7	3	4	4	6	4				5	33	1	2		36						36								
	反応	4	4	6	6	4	4					28			1	29	1	1	1	1	1	33	1	1	1					76
	体力	4	3	4	3	3	5					23			2	25						25								
	知性	4	4	3	5	4	4				1	25				25						25								
	精神	7	3	5	4	5	3					27	1	2	2	1	33	1	1	1	1	35	1				2			38
操縦系	航空機			4							4				4						4									
	宇宙機				4						4			2	2	8	2		2		12	2	2						16	
	地上MS			4			4				8				8		2				10				2					
	宇宙MS			4	4						8	2			10						2	12								
指令系	指揮					4					4																			
	艦艇										4																			
	通信				4						4																			
	砲撃																													
歩兵系	情報通																													
	個人格闘						4				4																			
	体術																													
	歩兵兵器																													
工兵系	隠蔽																													
	車両																													
	メカクス																													
	ソフウェア																													
知識系	博識					4					4																			
	戦術					4	4				8																			
	医術																													
	芸術																													
その他			耐	耐	戦術	失																								

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 兵装破壊!!	ランダムで二つの兵装を破壊する(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!!	機体損害率判定を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 短い切り!!	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 激増一撃!!	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 兵装割離!!	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!!	武器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(機体損害率判定は発生しない)
				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)



氏名 デニス=デイツ
 性別: 男 女 身長: 175cm 体重: 60kg 生年月日: UC0064.5.6

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) 生存
 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
 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) 名誉
 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
 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
 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 2 主戦機・前衛 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 OMS格闘熟練
 主戦機・後衛 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
 パイロットレベル: 7
 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 修練度 修正値 修練度/修正値 変換表
 運動 22 1 → 3 0 : 6→4
 技量 44 1 → 5 1-3 : 6→5
 反応 36 1 → 5 4-8 : -
 体力 25 1 → 4 9-15 : 1→2
 知性 16 1 → 3 16-24 : 1→3
 精神 47 1 → 5 25-35 : 1→4
 36-48 : 1→5
 49-63 : 1→4
 64-80 : 1→5
 81-99 : 1→6

成長目標値: 6
 成長修正 1 → 4
 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=ボナス, P=パナティ) →
 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 指揮 艦艇 通信 砲撃 歩兵 情報通 個人格闘 体術 歩兵火器
 工兵 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→4
 20-23 : 1→5
 24-27 : 1→6
 知識 博識 戦術 7 1 → 3
 医術 芸術

感応 2
 感応限界 = 5 + 精神 [3] ÷ 10 - 熟練度 [2] = (6)
 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。

HP 元値 = 16 + 体力 [5] ÷ 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)
 MP 24 元値 = 16 + 精神 [2] ÷ 5 = (24) + 1
 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: 「 J:効果 圧倒
 「 J:効果 回避阻止
 「 J:効果 回避阻止
 「 J:効果 大打撃
 「 J:効果 見切り
 「 J:効果 防壁

階級 少尉
 功績点 10 軍曹
 20 曹長
 30 准尉
 40 少尉
 60 中尉
 80 大尉
 120 少佐
 180 3等少佐
 240 2等少佐
 300 1等少佐
 360 中佐
 420 少将
 480 中將
 540 少将
 600 大將
 660 中将
 720 少将
 780 大將
 840 中将
 900 少将
 960 大將
 1020 中将
 1080 少将
 1140 大將
 1200 中将
 1260 少将
 1320 大將
 1380 中将
 1440 少将
 1500 大將
 1560 中将
 1620 少将
 1680 大將
 1740 中将
 1800 少将
 1860 大將
 1920 中将
 1980 少将
 2040 大將
 2100 中将
 2160 少将
 2220 大將
 2280 中将
 2340 少将
 2400 大將
 2460 中将
 2520 少将
 2580 大將
 2640 中将
 2700 少将
 2760 大將
 2820 中将
 2880 少将
 2940 大將
 3000 中将
 3060 少将
 3120 大將
 3180 中将
 3240 少将
 3300 大將
 3360 中将
 3420 少将
 3480 大將
 3540 中将
 3600 少将
 3660 大將
 3720 中将
 3780 少将
 3840 大將
 3900 中将
 3960 少将
 4020 大將
 4080 中将
 4140 少将
 4200 大將
 4260 中将
 4320 少将
 4380 大將
 4440 中将
 4500 少将
 4560 大將
 4620 中将
 4680 少将
 4740 大將
 4800 中将
 4860 少将
 4920 大將
 4980 中将
 5040 少将
 5100 大將
 5160 中将
 5220 少将
 5280 大將
 5340 中将
 5400 少将
 5460 大將
 5520 中将
 5580 少将
 5640 大將
 5700 中将
 5760 少将
 5820 大將
 5880 中将
 5940 少将
 6000 大將
 6060 中将
 6120 少将
 6180 大將
 6240 中将
 6300 少将
 6360 大將
 6420 中将
 6480 少将
 6540 大將
 6600 中将
 6660 少将
 6720 大將
 6780 中将
 6840 少将
 6900 大將
 6960 中将
 7020 少将
 7080 大將
 7140 中将
 7200 少将
 7260 大將
 7320 中将
 7380 少将
 7440 大將
 7500 中将
 7560 少将
 7620 大將
 7680 中将
 7740 少将
 7800 大將
 7860 中将
 7920 少将
 7980 大將
 8040 中将
 8100 少将
 8160 大將
 8220 中将
 8280 少将
 8340 大將
 8400 中将
 8460 少将
 8520 大將
 8580 中将
 8640 少将
 8700 大將
 8760 中将
 8820 少将
 8880 大將
 8940 中将
 9000 少将
 9060 大將
 9120 中将
 9180 少将
 9240 大將
 9300 中将
 9360 少将
 9420 大將
 9480 中将
 9540 少将
 9600 大將
 9660 中将
 9720 少将
 9780 大將
 9840 中将
 9900 少将
 9960 大將
 10000 中将

所属 連邦・ジオン・ネオジオン
 デイターンズ 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

歴代乗機 ジムクワエルトジム改
 アシマー

撃墜記録
 - アムロ × 2 / ドム × 2 /
 ジムII, 7号機 × マガンダム /
 - / - / ジムII / - / - /
 ガンダム × 4 / アシマー / ジムII /

予備欄
 隊長 ヒュー・ローバレンティン (4等)
 副長 ケルビン・セルシウズ (4等)
 ジンレイ (4等)
 アネット = ニュンバハ (少)
 部隊P
 200150430350
 5505208709509401320
 1400107011201020940700
 900840112014001310



	指針	経歴						初期小計	成長1				成長2				成長3				合計				
		第一主義通	第二主義通	1 戦車兵	2 空陸王	3	4		5	6	ボーナス	1	2	3	4	小計	5	6	7	8		小計	9	10	11
									+2	+2	+2	+2			+2	+2	+2	+2		+2	+2	+2	+2		
能力値	運動	2	5	4	4				15	2				17					17			2	3		22
	技量	1	5	6	6				28		2	2		32		2	2	2	38	2	2		2		44
	反応	2	2	4	4				16				3	19	2	2	2	3	28	3	3	2			36
	体力	7	5	5	3				20	2	3			25					25						25
	知性	1	2	3	4				10			2	2	14	2				16						16
	精神	7	1	4	5				17	3	2	3	2	27	3	3	3	2	38	2	2	3	2		47
操縦系	航空機			3					3				3					3						3	
	宇宙機										(2)		2					2						2	
	地上MS								2	2					1	1		4						4	
	宇宙MS			3					3	6	1		7			1	1	9	1					10	
指令系	指揮																								
	艦艇																								
	通信																								
	砲撃			3					3				3					3						3	
歩兵系	情報通																								
	個人格闘																								
	体術																								
	歩兵兵器																								
工兵系	隠蔽			3					3			1	4					4						4	
	車両			3					3				3					3						3	
	メカク										1		1					1						1	
	ソフトウェア																								
知識系	博識																								
	戦術			3					3			1	4					4		1	1	1		7	
	医学術																								
その他			MS射撃訓練	対艦船訓練						自衛不全 日回上		自衛不全 日回上			既全修理 大打撃		既全修理 日回上								

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故障/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	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、同じ目標を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	沈黙一撃!!	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(ゾロ目で0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	探知!!	索敵範囲内の味方の判定目標値を-1	軽率系P-PAD	1-2	照射!!	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	突進!!	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	兵装制限!!	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!!	武器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(機体損害表判定は発生しない)
					5-6	悪気消滅	今後一切のB-PADは効果消失(P-PADは通常通りに効果)



氏名 ジョレイ、ラウ
性別 (男)・女 身長: 176 cm 体重: 77 kg 生年月日: UC00 65. 1. 12

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) 生存
 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
 名替: 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) 名替
 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
 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) 主義
 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) 調和

階級 少尉

功績点	10 軍曹
	20 准尉
46.5 99	30 少尉
	40 中尉
	60 大尉
	120 少佐

熟練度 3

主戦機・前衛	主戦機・後衛	パイロットレベル:	7
<input type="radio"/> 高速準備	<input type="radio"/> OMS射撃熟練	01 PL: 1	
<input checked="" type="radio"/> 曲乗り熟練	<input type="radio"/> 複数武装熟練	02 03 PL: 2	
<input type="radio"/> シールド専念	<input type="radio"/> 先読み	04 05 06 PL: 3	
<input type="radio"/> 機会射撃	<input type="radio"/> 局地戦熟練	07 08 09 10 PL: 4	
<input type="radio"/> 耐G	<input type="radio"/> 指揮熟練	11 12 13 14 15 PL: 5	
<input checked="" type="radio"/> 瞬発移動	<input type="radio"/> 戦術射撃	16 17 18 19 20 21 PL: 6	
<input type="radio"/> 機動回避	<input type="radio"/> 対艦船熟練	22 23 24 25 26 27 28 PL: 7	
<input type="radio"/> OMS格闘熟練	<input type="radio"/> 遠隔操作熟練	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	

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

(連邦軍は25三等准尉、30二等准尉、35一等准尉)

所属 連邦・ジョン・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

能力値 成長目標値: 7

能力値	修練度	修正値	修練度/修正値 変換表	成長修正	成長目標値/修正値/成長パターン
運動	32	1 → 4	0 : 6→4	→	<input type="radio"/> 熟練度1 5/1→5/能4.4技1 能3.3.2技1
技量	31	1 → 4	1-3 : 6→5		<input type="radio"/> 熟練度2 6/1→4/能4.4技0 能3.2.2技1
反応	49	1 → 5	4-8 : -		<input checked="" type="radio"/> 熟練度3 7/1→3/能3.3技0 能2.1.1技2
体力	15	1 → 2	9-15 : 1→2		<input type="radio"/> 熟練度4 8/1→2/能2.2技0 能1.1.0技2
知性	17	1 → 3	16-24 : 1→3		<input type="radio"/> 熟練度5 9/1→1/能1.1技1 能1.0.0技2
精神	40	1 → 5	25-35 : 1→4		<input type="radio"/> 熟練度6 10/6→5/能1.0技0 能0.0.0技1
			36-48 : 1→5		参考: 初期PAD数 (B=ボ、ナ、P=パ、ナ、チ) →
			49-63 : 1.2→4		熟練度1 (B1/P5)、熟練度2 (B2/P4)、
			64-80 : 1.2→5		熟練度3 (B2/P3)、熟練度4 (B3/P2)、
			81-99 : 1.2→6		熟練度5 (B4/P1)、熟練度6 (B5/P0)

歴代乗機

ハヤブサ 2機
 シムル 1機
 シムル 1機

技能:

技能	修練度	修正値	工兵	0 : 6→4
指揮			隠蔽	1 : 6→5
艦艇			車両	2-3 : -
通信			カニクス	4-5 : 1→2
砲撃			ソトウエ	6-8 : 1→3
歩兵			知識	9-11 : 1→4
情報通			博識	12-15 : 1→5
個人格闘			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

撃墜記録

47R シムル x3
 ドム シムル x2
 シムル シムル x2
 シムル シムル x2
 シムル シムル x2
 シムル シムル x2
 シムル シムル x2
 シムル シムル x2

感応 2

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。

HP 元値 = 16 + 体力 [15] ÷ 5 = (19)

MP 元値 = 16 + 精神 [29] ÷ 5 = (24) + 1

予備欄

PAD:

<input checked="" type="radio"/> 「	」: 効果 倍撃射撃
<input type="radio"/> 「	」: 効果 兵装誘爆
<input type="radio"/> 「	」: 効果 精密射撃
<input type="radio"/> 「	」: 効果 激励
<input type="radio"/> 「	」: 効果 粗い切り
<input type="radio"/> 「	」: 効果 痛打

	指針		経歴						初期小計	成長1					成長2					成長3					合計	
	第一	第二	1 空軍兵士	2 元捕房	3 MSレライ	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	2	2	4	4	4			16		16	2	2	2	2	24	1	1	1	1	28	1	1	1	1	
	技量	7	2	6	4	4			23	2	25				25				2	27	1	1	1	1		
	反応	7	5	4	6	6			28		28	1	1	1	1	32	1	2	1		36	2	2	2	2	
	体力	2	1	4	4	4			15		15				15					15						
	知性	1	5	5	3	3			17		17				17					17						
	精神	11	5	3	5	5			29	1	30	1	1	1	1	34	2	1	2	1	40					
操縦系	航空機			3					3	3				3					3			2	2			
	宇宙機					3			3	3			(2)	5					5							
	地上MS					3			3	1	4			4	2	2	2		10							
	宇宙MS					3			3	1	4	2	2	2	2	12			2	14						
指令系	指揮																									
	艦艇				3				3	3				3					3							
	通信			3					3	3				3					3	2						
	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																									
	メカクス																									
	ソフトウェア																									
知識系	博識			3					3	3				3					3							
	戦術			3					3	3				3					3	2						
	医術			3					3	3				3					3							
	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 兵破誘爆!!	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(ゾロ目で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 鼓舞!!	索敵範囲内の味方の損害点を+4		5-6 突進!!	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			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)

UKUC
From 0079
To 0093

氏名 ア-ネスト・エゾエン・ドット age: 20
性別: 男・女 身長: 180 cm 体重: 70 kg 生年月日: UC0063.6.29

- 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)
 - ◎ 名譽: 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)

熟練度 パイロットレベル: 6

主戦機・前衛	主戦機・後衛	PL: 1
○ 高速準備	○ MS射撃熟練	PL: 2
○ 曲乗り熟練	○ 複数武装熟練	PL: 3
○ シールド専念	○ 先読み	PL: 4
○ 機会射撃	○ 局地戦熟練	PL: 5
○ 護衛機・前衛	○ 護衛機・後衛	PL: 6
○ 耐G	○ 指揮熟練	PL: 7
○ 瞬発移動	○ 戦術射撃	PL: 8
○ 機動回避	○ 対艦船熟練	PL: 9
○ MS格闘熟練	◎ 遠隔操作熟練	PL: 10

消費MP: 1

◎ 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

階級 少尉

功績点 1

10 軍曹
20 曹長尉
30 准尉尉
40 少尉尉
60 中尉尉
80 大尉尉
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 **成長目標値:** 5

能力値	修練度	修正値	修練度/修正値 変換表
運動	<u>25</u>	<u>→ 3</u>	0 : 6→4
技量	<u>36</u>	<u>→ 5</u>	1-3 : 6→5
反応	<u>47</u>	<u>→ 5</u>	4-8 : -
体力	<u>10</u>	<u>→ 2</u>	9-15 : 1→2
知性	<u>13</u>	<u>→ 2</u>	16-24 : 1→3
精神	<u>46</u>	<u>→ 3</u>	25-35 : 1→4
			36-48 : 1→5
			49-63 : 1→2→4
			64-80 : 1→2→5
			81-99 : 1→2→6

成長修正 1→5

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0・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=本+ナ、P=パ+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)

歴代乗機

RGM-79c
RGM-79cX
RX-178-0
RX-178A

技能:

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

撃墜記録

1/7・ドム
工場施設
ビグザム(2,3)
ジムエ
アジマー

感応 5

感応限界 = 5 + 精神[2] ÷ 10 - 熟練度[1] = (7)

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[1] ÷ 5 = (18)

HP 9

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[2] ÷ 5 = (22)

MP 24, 25, 22, 2(20, 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

カミユ
フター

カレピン
ツルイ
リニス

PAD:

- 「 J: 効果 倍撃射撃
- 「 J: 効果 精密射撃
- 「 J: 効果 鼓舞
- 「 J: 効果 圧倒
- 「 J: 効果 圧倒
- 「 J: 効果 乾坤一擲

ベースパイパー コスト10
MV: 3/3 AV: 2 HP: 19 握: 武・武・x2・x2・x3・x4
燃: 16 正正 装: 推・推・推

氏名 ア-ネスト.

UC From 0079 To 0093

	指針	経歴						初期小計	成長1					成長2					成長3					合計		
		第一指針	第二指針	1テストハイト	2	3	4		5	6	ボ-ナス	7	1	2	3	4	小計	5	6	7	8	小計	9		10	11
能力値	運動	4	2	4					10						10					14	14	18	22	25		
	技量	4	5	6					14	19	22	25		25	29	32	36		36							
	反応	7	5	4					16	20	24	25	29	29	33	36	40		40				43	47		
	体力	4	2	3				1	10						10					10						
	知性	7	1	5					13						13					13						
	精神	4	5	4				13			16	20	20				22		26	26	30	34	36	40		
操縦系	航空機																									
	航空機																									
	地上MS			3					3					3	4	5			5				6	7		
	宇宙MS								6	6	7	8	9	10	10			11	12	12	13	14				
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																									
	加工																									
知識系	ソフウェア			3					3					3					3							
	博識			3					3					3					3							
	戦術																									
	医術																									
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
 能4・4技1 能3・3・2技1
 能4・4技0 能3・2・2技1
 能3・3技0 能2・1・1技2
 能2・2技0 能1・1・0技2
 能1・1技1 能1・0・0技2
 能1・0技0 能0・0・0技1

参考: 初期PAD数 (B=ボ-ナス, P=パ-タリ)->
 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!!	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、同じ目標を1属性なし兵器で攻撃可能
	3-4	超反応!!	自分を目撃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	回避補助!!	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!!	個体損害判定を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)
得意系B-PAD	1-2	痛打!!	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+4上昇
	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	酒肉!!	味方のMPが1D6-1(最低1)上昇
	軽率系P-PAD	1-2	傾斜!!
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	兵器割離!!
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!!	回避と移動不能(シールド防御は可能)
	下手系P-PAD	1-2	攻撃失敗!!
3-4		自爆!!	2D6の損害を受ける(個体損害判定は発生しない)
	5-6	気絶消沈	今後一切のB-PADは効果消失(P-PADは通常通りに効果)