LLKUC From 0079 To 0093

氏名 ヒューリー＝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)

	第一指針		第二指針
○	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 大尉

功績点 53.5

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 5

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

主戦機・前衛
○高速準備
○曲乗り熟練
○シールド専念
○機会射撃

主戦機・後衛
○ＭＳ射撃熟練
●複数武装熟練
○先読み
○局地戦熟練

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： 7 (未成長)

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

所属
連邦・ジオン・ネオジオン
ティターンズ・エゥーゴ・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

	修練度	修正値
運動	49	1.2 → 4
技量	29	1 → 4
反応	36	1 → 5
体力	26	1 → 4
知性	29	1 → 4
精神	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・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=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)

歴代乗機
ガルバルディβ前期→後期→改(?)
→ギャプラン

撃墜記録
ザク
ジムII ×6
ガンダムMkII 0.2
リックディアス

技能：

	修練度	修正値
操縦		
航空機	15	1 → 5
航宙機	16	1.2 → 4
地上ＭＳ	13	1 → 5
宇宙ＭＳ	16	1.2 → 4
指令		
指揮	10	1 → 4
艦艇		→
通信	10	1 → 4
砲撃		→
歩兵		
情報通		→
個人格闘		→
体術		→
歩兵火器	5	1 → 2
工兵		
隠蔽		→
車両		→
ﾒｶﾆｸｽ		→
ｿﾌﾄｳｪｱ		→
知識		
博識		→
戦術	9	1 → 4
医術		→
芸術		→

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

感応 2

感応限界= 5 + 精神[29]÷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[29]÷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
ジンレイ
デニス
アーネスト

ウォーバートン博士(?)
カミュ

テンケンサイ(?)へのパイプ、就職(?)
バイダーク(?)

PAD：

⚀	「　　」：効果	見切り
⚁	「　　」：効果	精密射撃
⚂	「　　」：効果	狙い打ち
⚃	「　　」：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					
		第一 戦闘	第二 主義	1 陸軍兵士	2 空軍兵士	3 宇宙軍兵士	4 MSパイロット	5 [illegible]	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	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			29																
	反応	1	3	4	4	6	6	4		1	29	1	1	1	1		1	1	1								
	体力	4	3	5	4	3	4	3			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																										
	歩兵火器			5																							
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							5			5											2	2				
	医術																										
	芸術																										
その他				MS格闘技術	機動回避	戦術射撃	耐G	[illegible]																			

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) ○ 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

第二指針(5-6)

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=ﾎﾞｰﾅｽ、P=ﾍﾟﾅﾙﾃｨ)->
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！！	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！！	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(ゾロ目で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！！	目標の次回の移動を不可能にする(命中の必要なし)
	3-4	攻撃阻止！！	目標の次回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！！	ランダムで二つの武装を破壊する(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	装甲破砕！！	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(防御判定の目標値+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！！	ただちの敵の攻撃が自分に命中
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	武器故障！！	武装が故障し使用不能になり
	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)

LLKUC From 0079 To 0093

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:UC0056.10.10

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

熟練度 4

主戦機・前衛	主戦機・後衛
○高速準備	○MS射撃熟練
○曲乗り熟練	○複数武装熟練
○シールド専念	○先読み
○機会射撃	○局地戦熟練
護衛機・前衛	**護衛機・後衛**
○耐G	○指揮熟練
○瞬発移動	○戦術射撃
○機動回避	○対艦船熟練
○MS格闘熟練	○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: 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
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

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	1·2→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)

技能:

	修練度	修正値
操縦		
航空機	4	1→2
航宙機	4	1→2
地上MS	8	1→3
宇宙MS	10	1→4
指令		
指揮	4	1→2
艦艇	_	_→_
通信	4	1→2
砲撃	_	_→_
歩兵		
情報通	_	_→_
個人格闘	_	_→_
体術	_	_→_
歩兵火器	_	_→_
工兵		
隠蔽	_	_→_
車両	_	_→_
ﾒｶﾆｸｽ	_	_→_
ｿﾌﾄｳｪｱ	_	_→_
知識		
博識	4	1→2
戦術	8	1→3
医術	_	_→_
芸術	_	_→_

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

感応 2

感応限界= 5 + 精神[35]÷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 24→22
元値= 16 + 精神[35]÷5 = (23) +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:
- ● 「装甲破せい」:効果
- ⚁ 「精密射撃」:効果
- ⚂ 「ねらいきかり」:効果
- ⚃ 「信撃射撃」:効果
- ⚄ 「装甲破せい」:効果
- ⚅ 「信撃射撃」:効果

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)

所属
連邦·ジオン·ネオジオン
ティターンズ·エゥーゴ·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
ジムスナイパーII
ハイザック
ジムII
ガンダムII プラン
ジムIII

撃墜記録
~~ザクR~~ ~~ギャプラン~~ ~~[illegible]~~
~~ガンダムMk-II(ティターンズ)~~ ~~ジムII~~
~~ジムII~~ ~~ジムII~~

予備欄

氏名

UC From 0079 To 0093

		指針		経歴							初期小計	成長1					成長2					成長3					
		第一 名誉	第二 調和	1 MSレーサー	2 宇宙運送士	3 知性派艦長	4 教官	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	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	33	1	1	1			36
	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						
	航宙機				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																										
	通信				4						4																
	砲撃																										
歩兵系	情報通																										
	個人格闘						4				4																
	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					4					4																
	戦術					4	4				8																
	医術																										
	芸術																										
その他				耐G	戦術射撃	先読み								射撃+2													

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

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=ﾎﾞｰﾅｽ、P=ﾍﾟﾅﾙﾃｨ)->
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
	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(ゾロ目で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！！	目標の次回の移動を不可能にする(命中の必要なし)
	3-4	攻撃阻止！！	目標の次回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	兵装誘爆！！	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	装甲破砕！！	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	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！！	ただちの敵の攻撃が自分に命中
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	武器故障！！	武装が故障し使用不能になり
	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)

LLKUC From 0079 To 0093

氏名	デニス＝デイヴィス
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)

第一指針			第二指針
○	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

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

主戦機・前衛：○高速準備 ○曲乗り熟練 ○シールド専念 ○機会射撃
主戦機・後衛：●MS射撃熟練 ○複数武装熟練 ○先読み ○局地戦熟練
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：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
運動	22	1→3
技量	44	1→5
反応	36	1→5
体力	25	1→4
知性	16	1→3
精神	47	1→5

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・2→4
64-80	1・2→5
81-99	1・2→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)

技能：

操縦	修練度	修正値
航空機	3	→
航宙機	2	→
地上MS	7	1→2
宇宙MS	18	1→4

指令		
指揮		→
艦艇		→
通信		→
砲撃	3	→
歩兵		
情報通		→
個人格闘		→
体術		→
歩兵火器		→

工兵		
隠蔽	4	1→2
車両	3	→
ﾒｶﾆｸｽ	1	6→5
ｿﾌﾄｳｪｱ		→
知識		
博識		→
戦術	9	1→3
医術		→
芸術		→

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

感応 2

感応限界= 5 + 精神[53]÷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[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 24

元値= 16 + 精神[42]÷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：

⚀	「　」：効果	圧倒
⚁	「　」：効果	回避阻止
⚂	「　」：効果	回避阻止
⚃	「　」：効果	大打撃
⚄	「　」：効果	見切り
⚅	「　」：効果	防御

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

0▷1.5▷7▷9.5
5.5▷10▷16.5▷
18▷3▷5▷6.5▷
8.5▷11▷13.5▷15

（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)・エゥーゴ・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

ジムクゥエル▷ジム改▷
アッシマー

撃墜記録

ーハイザックドム×2／ドム×2／
ジムⅡ、プロトガンマガンダム／
ー／ー／ジムⅡ／ー／ー／
ガンマガンダム／アッシマー／ジムⅡ／

予備欄

隊長 ヒューリー＝バレンタイン（曲）
副長 ケルビン＝セルシウス（少）
ジンレイ＝ラウ（杉）
アーネスト＝エッシェンバッハ（小）

部隊P
20▷15▷43▷35▷
55▷52▷87▷95▷94▷132▷
140▷107▷112▷102▷94▷70▷
90▷84▷112▷140▷131▷

氏名　デニス＝デイヴィス（Dennis＝Davies）

UC From 0079 To 0093

		指針		経歴							初期小計	成長1					成長2					成長3					
		第一 主義・通	第二 生存・通	1 戦車兵	2 [illegible]	3	4	5	6	ボーナス		1 +2	2 +2	3 +2	4 +2	小計	5 +2	6 +2	7 ▽ +2	8 +2	小計	9 +2	10 +2	11 +2	12 +2	13	合計
能力値	運動	2	5	4	4						15	2				17					17			2	3		22
	技量	11	5	6	6						28		2	2		32		2	2	2	38	2	2		2		44
	反応	2	2	4	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
	航宙機														(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																										
	歩兵火器																										
工兵系	隠蔽			3							3				1	4					4						4
	車両			3							3					3					3						3
	ﾒｶﾆｸｽ												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
	医術																										
	芸術																										
その他				MS射撃訓練	対艦船[illegible]訓練							回路不全↓回避阻止		自爆↓圧倒			武装故障↓大打撃		攻撃失敗↓回避阻止				受身↓防御				

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)
㊷ 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)

㊷ 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
㊷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=ﾎﾞｰﾅｽ、P=ﾍﾟﾅﾙﾃｨ)->
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
	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(ゾロ目で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！！	目標の次回の移動を不可能にする(命中の必要なし)
	3-4	攻撃阻止！！	目標の次回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	兵装誘爆！！	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	装甲破砕！！	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	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！！	ただちの敵の攻撃が自分に命中
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	武器故障！！	武装が故障し使用不能になり
	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)

菊池則上

LLKUC
From 0079
To 0093

氏名　ジンレイ・ラウ

性別	身長	体重	生年月日
(男)・女	176 cm	77 kg	UC0065.1.12

第一指針(1-4)　　第二指針(5-6)

第一指針			第二指針
○	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

3

主戦機・前衛	主戦機・後衛
○高速準備	○ＭＳ射撃熟練
◉曲乗り熟練	○複数武装熟練
○シールド専念	○先読み
○機会射撃	○局地戦熟練
護衛機・前衛	**護衛機・後衛**
◉耐Ｇ	○指揮熟練
◉瞬発移動	○戦術射撃
○機動回避	○対艦船熟練
○ＭＳ格闘熟練	○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：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
運動	32	1→4
技量	31	1→4
反応	49	1→5
体力	15	1→2
知性	17	1→3
精神	40	1→5

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	1·2→4
64-80	1·2→5
81-99	1·2→6

成長目標値：7

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=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)

技能：

操縦	修練度	修正値
航空機	7	→
航宙機	5	1→2
地上ＭＳ	10	1→4
宇宙ＭＳ	14	1→5

指令		
指揮		→
艦艇	3	→
通信	5	→
砲撃		→
歩兵		
情報通		→
個人格闘		→
体術		→
歩兵火器		→

工兵		
隠蔽		→
車両		→
ﾒｶﾆｸｽ		→
ｿﾌﾄｳｪｱ		→
知識		
博識	3	→
戦術	5	→
医術	3	→
芸術		→

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

感応　2

感応限界= 5 + 精神[ ]÷10 - 熟練度[3]= ( )
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)
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[40]÷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：

⚀	「　」	効果 信撃射撃
⚁	「　」	効果 兵装誘爆
⚂	「　」	効果 精密射撃
⚃	「　」	効果 激励
⚄	「　」	効果 狙い切り
⚅	「　」	効果 痛打

階級　少尉

功績点

46.5　49

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)・エゥーゴ・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

ハイザック先行量産型
ジムII
ジムIII先行量産型

撃墜記録

ザクR
ドム
ジムI
ゲルググ
エネルギーパック×2
ジムII
フェダーインガンダム
ジムII
ジムII
ジムII
ジムII×3
ジムII×2
リックディアス

予備欄

氏名

UC From 0079 To 0093

系	項目	指針		経歴							初期小計	成長1					成長2					成長3					
		第一	第二	1 宇宙兵士	2 元捕虜	3 MSレーサー	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	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		
	航宙機					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																										
	ﾒｶﾆｸｽ																										
	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
○ 防衛：1-2回避/3-4威圧/5支援/6特殊
◎ 名誉：1-2ﾓﾗﾙ /3-4一撃/5特殊/6精度
○ 戦闘：1-2一撃/3-4精度/5連撃/6回避
○ 主義：1-2威圧/3-4連撃/5ﾓﾗﾙ /6支援
○ 調和：1-2特殊/3-4支援/5精度/6ﾓﾗﾙ

第二指針(5-6)

(1-3下手/4-5故障/6軽率) ○ 生存
(1-3下手/4-5軽率/6故障) ○ 防衛
(1-3軽率/4-5故障/6下手) ○ 名誉
(1-3故障/4-5軽率/6下手) ○ 戦闘
(1-3故障/4-5下手/6軽率) ○ 主義
(1-3軽率/4-5下手/6故障) ◎ 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=ﾎﾞｰﾅｽ、P=ﾍﾟﾅﾙﾃｨ)->
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！！	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！！	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(ゾロ目で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！！	目標の次回の移動を不可能にする(命中の必要なし)
	3-4	攻撃阻止！！	目標の次回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	兵装誘爆！！	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	装甲破砕！！	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(防御判定の目標値+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！！	ただちの敵の攻撃が自分に命中
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	武器故障！！	武装が故障し使用不能になり
	✓ 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)

LLKUC From 0079 To 0093

氏名 アーネスト・エーヴェンドッハ　　age: 20

性別：男・女（男に丸）　身長：180 cm　体重：70 kg　生年月日：UC0063.6.24

第一指針(1-4)　　第二指針(5-6)

第一指針			第二指針
○	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　少尉

功績点　1

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

1

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

主戦機・前衛
○高速準備
○曲乗り熟練
○シールド専念
○機会射撃

主戦機・後衛
○MS射撃熟練
○複数武装熟練
○先読み
○局地戦熟練

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：　6

~~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

所属
連邦・ジオン・ネオジオン
ティターンズ・エゥーゴ・カラバ（ティターンズに丸）

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

能力値	修練度	修正値
運動	25	→3
技量	36	→5
反応	47	→5
体力	10	→2
知性	13	→2
精神	46	→3

修練度/修正値変換表

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

成長目標値：　5

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)

歴代乗機
RGM-79C
RGM-79cK
RX-178-0
RX-178A

技能：

技能	修練度	修正値
操縦		
航空機	—	—→—
航宙機	—	—→—
地上MS	7	1→3
宇宙MS	14	1→5
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		
隠蔽	—	—→—
車両	—	—→—
メカニクス	—	—→—
ソフトウェア	3	—→—
知識		
博識	3	—→—
戦術	—	—→—
医術	—	—→—
芸術	—	—→—

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

撃墜記録
リック・ドム
工場施設
ビグザム(ミック)
ジムII
アッシマー

感応　5

感応限界= 5 + 精神[36]÷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。

予備欄
カミュ。
ナターリ。
カルビン
ツンレイ
ランス

元値= 16 + 体力[10]÷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[30]÷5 =（22）

MP 24, 23, 22, 21, 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）

PAD：

⚀	「　」	効果 倍撃射撃
⚁	「　」	効果 精密射撃
⚂	「　」	効果 鼓舞
⚃	「　」	効果 圧倒
⚄	「　」	効果 圧倒
⚅	「　」	効果 乾坤一擲

ベースジャバー　コスト：17
MV：3/3　AV：2　HP：19　搭：武・武・x2・x2・x3・x4
燃：16 正正　装：推・推・推

氏名 アーネスト.

UC From 0079 To 0093

		指針		経歴							初期小計	成長1					成長2					成長3					
		第一 調和	第二 名誉	1 テストパイロット	2	3	4	5	6	ボーナス 7		1 A	2 A	3 B	4 A	小計	5 A	6 B	7 A	8 A	小計	9 A	10 A	11 B	12 A	13	合計
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																										
	航宙機																										
	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																										
	歩兵火器																										
工兵系	隠蔽																										
	車両																										
	ﾒｶﾆｸｽ																										
	ｿﾌﾄｳｪｱ			3							3					3					3						
知識系	博識			3							3					3					3						
	戦術																										
	医術																										
	芸術																										
その他				リモコン訓練																							

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) ○ 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

第二指針(5-6)

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=ﾎﾞｰﾅｽ、P=ﾍﾟﾅﾙﾃｨ)->
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
	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(ゾロ目で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！！	目標の次回の移動を不可能にする(命中の必要なし)
	3-4	攻撃阻止！！	目標の次回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	兵装誘爆！！	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	装甲破砕！！	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	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！！	ただちの敵の攻撃が自分に命中
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	武器故障！！	武装が故障し使用不能になり
	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)