

●基本設定

所属： _____

形式番号： _____

名称： _____

全長： _____

全高： _____

全幅： _____

重量： _____

作成コスト： _____

外見（形状など）： _____

●スキル

A) 基礎 : LV	B) 戦闘 : LV	C) 操縦 : LV	D) 専門 : LV	◆難易度表
《知覚》 : _____	《格闘》 : _____	《騎乗》 : _____	《隠密》 : _____	#: 難易度
《意志》 : _____	《白兵》 : _____	《車両》 : _____	《生存》 : _____	A: 至難 11
《交渉》 : _____	《投擲》 : _____	《船舶》 : _____	《電子》 : _____	B: 困難 9
《器用》 : _____	《射出》 : _____	《航空》 : _____	《雑学》 : _____	C: 普通 7
《運動》 : _____	《銃撃》 : _____	《宙行》 : _____	《戦術》 : _____	D: 簡単 5
《体力》 : _____	《砲撃》 : _____	《修理》 : _____	《財力》 : _____	E: 楽勝 3

E) 学術 : LV :

《医術》 : _____

《言語》 : _____ : 使用可能言語 :

《芸術》 : _____ : 分野 = _____

《知識》 : _____ : 分野 = _____

◆達成値威力表

達成値	威力	表
0~2	無傷	0
3~5	掠傷	1
6~8	軽傷	3
9~11	中傷	5
12~14	重傷	7
15~17	致命	9
18~	死亡	11

知覚ユニット

赤外線探知

暗視

音響探知

臭気探知

振動探知

成分分析

映像分析

望遠機能

顕微鏡

出力ユニット : 可搬限界 = 《体力》 S L V × 自重 = _____

※所持重量が可搬限界の半分以上なら移動力は10分の1となる

移動ユニット (操縦系 S L V が 1 以上のものだけ計算すること)

地形 : S L V + S L V + 移動修正 = 基本値 × 移動係数 = 移動力

陸上 : 《体力》 + 《騎乗》 + _____ = _____ × _____ = _____

陸上 : 《体力》 + 《車両》 + _____ = _____ × _____ = _____

海域 : 《体力》 + 《船舶》 + _____ = _____ × _____ = _____

空域 : 《体力》 + 《航空》 + _____ = _____ × _____ = _____

宇宙 : 《体力》 + 《宙行》 + _____ = _____ × _____ = _____

構造力 [_____] = 重量からの基本値 _____ + 防具ユニット修正 _____

耐久力 [_____] = 重量からの基本値 _____ + 防具ユニット修正 _____

EP [_____] = 6 + 《体力》 S L V + エネルギータンク修正 _____

● 装備（各装備毎の詳細はルールを確認すること）

装備名	コスト	性能など
<input type="checkbox"/> ワイヤーアンカー		登攀用。射程距離=コスト×10m
<input type="checkbox"/> ケミカルワイヤー		登攀用。射程距離=コスト×5m
<input type="checkbox"/> 浮力ユニット	1	水上／水中での沈没を回避
<input type="checkbox"/> 補助推進器		EP1点で移動力に+{コスト×2} /ターン
<input type="checkbox"/> エネルギータンク		EPに+コスト×2点を加算
<input type="checkbox"/> 対水コーティング	1	《船舶》スキルがある場合は必須
<input type="checkbox"/> 対塵コーティング	1	機体への埃・砂塵の浸入を防ぐ
<input type="checkbox"/> 対電磁コーティング	1	落雷、電磁波などからの防御判定に+1
<input type="checkbox"/> ハンドリングユニット	1	人間が操縦。両方の操縦スキルを加算して判定
<input type="checkbox"/> スモークランチャー		射程=コスト×20m、効果範囲=コスト×10m半径
<input type="checkbox"/> ウォーターランチャー		放水装置（射程=コスト×20m）
<input type="checkbox"/> コンテナ		サイズ（容量）=
<input type="checkbox"/> 射出式エアバッグ		射出可能な直径コスト×1mのエアバッグ
<input type="checkbox"/> 工具セット	1	《修理》の達成値に+2（人間も使用可能）
<input type="checkbox"/> 生存キット	1	《生存》の達成値に+2（人間用）
<input type="checkbox"/> 応急キット	1	《医術》の達成値に+2
<input type="checkbox"/> ブラストカッター	2	EP1点消費で1ターン使用可能
<input type="checkbox"/> 展開式ディスプレイ	1	ボディの一部を開くことで表示画面となる
<input type="checkbox"/> ホロディスプレイ	2	立体映像で画像を出現させる。3D投影も可能
<input type="checkbox"/> プリンターユニット	1	様々な書類、違反切符、警告シール類を印刷
<input type="checkbox"/> テーピングユニット	1	現場封鎖用のテープ。捕縛や補修にも使用可能
<input type="checkbox"/> ラビットイヤー	1	先端に視覚装置を持つ兎耳型ユニット
<input type="checkbox"/> 飲食ユニット	1	飲食可能。味や成分分析が可能。
<input type="checkbox"/> 偽装ユニット		外見をロボット以外に見せかける
<input type="checkbox"/> 予備電腦	1	情報をミラーリングしている予備の電腦
<input type="checkbox"/> 自己修復装置	3	EP1点消費で耐久力1d6点回復／能動行動
<input type="checkbox"/> 変形機構		別の形状に変形（詳細を記述すること）
装備コスト合計=		

● 武器

名称	手	分類	コスト	移動修正	攻撃修正	破壊力
合計	■	■■■	■■■■		■■■■■	■■■■

※手=片手用[片]、両手用[両]
 ※分類=格闘[格]、白兵[白]、投擲[投]、射出[射]、銃撃[銃]、砲撃[砲]

● 防具

名称	分類	コスト	移動修正	防御修正	構造力
合計	■■■	■■■■			

※分類=鎧、盾

設定情報等