METALHEAD FRONTIER 2150 d20 edition

メタルヘッド／d20 キャラクター記録用紙

キャラクター名	プレイヤー名		
ランドブラスター Lv.4／特徴:《ドライブバイ》《運転免許》	D		人間
クラスおよびレベル	ハンターランク	出身	種族

サイズ	年齢	性別	身長	体重	目の色	髪の色	肌の色
中型							

能力値名	能力値	能力修正値	一時的能力値	一時的修正値
STR	13	+1		
DEX	18	+4		
CON	14	+2		
INT	10	0		
WIS	14	+2		
CHA	10	0		
LUC		現在のLUCポイント:		

HP ヒット・ポイント 合計: (3d8+16)　負傷／現在のHP:　非致傷ダメージ:

移動速度 9m(6MV)

AC アーマー・クラス

	合計		防具ボーナス	【DEX】修正値	サイズ修正値	外皮ボーナス	反発ボーナス	その他の修正値
弾	21	=10+	+7	+4				
斬撃	17	=10+	+3					
刺突	17	=10+	+3					
殴打	21	=10+	+7					
火炎	15	=10+	+1					
レーザー	17	=10+	+3					

DR:

接触 アーマー・クラス: 14

立ちすくみ アーマー・クラス: 17

	合計	【DEX】修正値	その他の修正値
イニシアチブ修正値	+8	+4	+4

セーヴィング・スロー	合計	基本セーヴ	能力修正値	その他の修正値	一時的修正値
頑健【CON】	+3	+1	+2		
反応【DEX】	+8	+4	+4		
意志【WIS】	+3	+1	+2		

攻撃ボーナス

	合計	【STR】/【DEX】修正値	サイバー化修正値	技能修正値	基本攻撃ボーナス
白兵ボーナス	+5	+1			+4
射撃ボーナス	+8	+4			+4

	合計	基本攻撃ボーナス	【STR】修正値	サイズ修正値	その他の修正値
組みつき修正値	+5	+4	+1		

武器

武器	距離	火力	クリティカル(倍率)	ジャム
オートショットガン(P.145)	15/~30/~75/~150	反S	20(+8)	1

発射方式	回数	命中	ENC	対人	対物	ダメージ種別
S	5	＋12/ ー / ー / ー	7	○	△	弾

残弾 ______ ENC ______ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ リロード：移

武器	距離	火力	クリティカル(倍率)	ジャム
スタンナックル(P.151)	近接	1d3+3 頑S	20(×2)	1

発射方式	回数	命中	ENC	対人	対物	ダメージ種別
ー	ー	＋5	1	○	×	殴打+電気

残弾 ______ ENC ______ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□

武器	距離	火力	クリティカル(倍率)	ジャム

発射方式	回数	命中	ENC	対人	対物	ダメージ種別

残弾 ______ ENC ______ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□

武器	距離	火力	クリティカル(倍率)	ジャム

発射方式	回数	命中	ENC	対人	対物	ダメージ種別

残弾 ______ ENC ______ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□

技能 最大ランク(クラス／クラス外) /

クラス技能 技能名	対応能力値	技能修正値	能力修正値	ランク	その他の修正値
□〈暗号・信号〉■	【INT】				
□〈威圧〉■	【CHA】				
□〈会話・読書：　〉■	【INT】				
□〈会話・読書：　〉■	【INT】				
□〈会話・読書：　〉■	【INT】				
□〈カウンセリング〉■	【WIS】				
□〈隠れ身〉■	【DEX】*				−1
□〈鑑定〉■	【INT】				
□〈聞き耳〉■	【WIS】				
□〈偽装・カモフラージュ〉■	【DEX】				
□〈緊急医療〉■	【DEX】				
□〈交渉〉■	【CHA】				
□〈コードワーク〉	【INT】				
□〈CSマニューバー〉	【DEX】				
□〈サーチ〉■	【INT】				
□〈サバイバル〉■	【WIS】				
□〈指揮〉■	【INT】				
☑〈視認〉■	【WIS】	+9	+2	+7	
□〈忍び足〉■	【DEX】*				−1
□〈写真・映像〉■	【INT】				
□〈水泳〉■	【STR】				
□〈ストリートワイズ〉■	【INT】				
□〈スリ〉■	【DEX】*				−1
□〈精神集中〉■	【WIS】				
☑〈捜索〉■	【WIS】	+9	+2	+7	
□〈装置無力化〉	【INT】				
□〈脱出術〉■	【DEX】*				−1
□〈知覚〉■	【WIS】				
☑〈知識：爆発物　〉	【INT】				
□〈知識：　〉	【INT】				
□〈知識：　〉	【INT】				
□〈知識：　〉	【INT】				
□〈知識：　〉	【INT】				
☑〈追跡〉	【WIS】				
□〈データブロー〉	【INT】				
□〈登攀〉■	【STR】*				−1
☑〈土地勘〉■	【WIS】				
☑〈ドライビング〉■	【WIS】	+9	+2	+7	
☑〈ナビゲート〉■	【INT】				
☑〈パイロット〉	【WIS】	+9	+2	+7	
□〈ファッションセンス〉■	【CHA】				
☑〈平衡感覚〉■	【DEX】*	+8	+2	+7	−1
□〈変装・演技〉■	【CHA】				
☑〈メカ整備・修理〉■	【INT】	+7	0	+7	
□					
□					
□					

■… 未修得でも使用できる技能。
□… クラス技能の□内に印をつける。
＊… 防具による判定ペナルティがあれば適用する技能

METALHEAD Frontier 2150, ©:1990_2008 NARUMI TAKAHIRA / HobbyJAPAN CO.,Ltd All rights reserved.　私的なゲームプレイに使用する用途に限り、複製することができます。

METALHEAD FRONTIER 2150 d20 edition

キャンペーン名

経験点(XP)

サイバー化

部位	名称	効果	容量	隠匿
全身	[強化人工神経A](P.78)	【STR】＋4	4	4
頭部	[サイバーリンク](P.73)	サイバーリンクできる	1	5

特記事項

消費容量／全容量　／14

特技

名称	効果	ページ
《ハンドガン習熟》	I類武器での攻撃ロールに−4のペナルティを受けない	P.48
《ロングアーム習熟》	II類武器での攻撃ロールに−4のペナルティを受けない	P.50
《キャリアウェポン習熟》	IV類武器での攻撃ロールに−4のペナルティを受けない	P.46
《マーシャルアーツ習熟》	VI類武器での攻撃ロールに−4のペナルティを受けない	P.49
《ドライブバイ》	車上からの射撃攻撃のペナルティを半減する	P.48
《運転免許》	〈ドライビング〉〈パイロット〉の技能判定に+2ボーナス	P.44
《イニシアチブ強化》	イニシアチブに＋4ボーナス	P.44
《射撃強打》	攻撃ボーナスをダメージと交換する	P.47
《遠射》	I〜IV類武器の射程を1.5倍、V類武器の投擲距離を2倍化	P.47
《速射》	毎ラウンド追加で1回の射撃攻撃ができる	P.47

装備品

オートプロテクター	【STR】ボーナス	【DEX】ボーナス	AC	DR	【DEX】上限

防具によるペナルティ	対効果	移動速度	ENC	【STR】リミット	【DEX】リミット
	弾□ 斬□ 刺□ 殴□ 火□ レーザー□				

その他

防具	種別	ACボーナス	【DEX】上限
ファイバーシャツ	アンダーウェア	＋1	8

防具によるペナルティ	対効果	移動速度	ENC	ボーナス／その他
0	弾☑ 斬☑ 刺☑ 殴☑ 火☑ レーザー☑		0	

その他

防具	種別	ACボーナス	【DEX】上限
ジャンプスーツ	スーツ	＋2	6

防具によるペナルティ	対効果	移動速度	ENC	ボーナス／その他
−1	弾☑ 斬☑ 刺☑ 殴☑ 火□ レーザー☑		1	

その他

防具	種別	ACボーナス	【DEX】上限
防弾ジャケット	ジャケット	＋4	4

防具によるペナルティ	対効果	移動速度	ENC	ボーナス／その他
−2	弾☑ 斬□ 刺□ 殴☑ 火□ レーザー□		2	

その他

その他の所持品

アイテム	ページ	ENC	アイテム	ページ	ENC
ガスマスク	158	0			
ゴーグル	158	0			
サバイバルキット	158	3			
NBC警告計	158	0			
トランシーバー	158	0			
発煙筒	158	1			
信号弾	158	1			

その他の所持品

アイテム	ページ	ENC	アイテム	ページ	ENC

武器類重量の合計	
防具・装備類重量の合計	
運搬重量の合計	

		現在過重	判定ペナルティ	移動速度
ENC合計がSTRまで：軽過重	13	□	なし	通常
STRの1倍より重く2倍まで：中過重	26	□	−3	4MV
STRの2倍より重く3倍まで：重過重	39	□	−6	2MV 戦闘移動不能

所持金

＄180

METALHEAD Frontier 2150, ©:1990_2008 NARUMI TAKAHIRA / HobbyJAPAN CO.,Ltd All rights reserved.　私的なゲームプレイに使用する用途に限り、複製することができます。