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		
ネットライナーLv.1／特徴：情報精査(P.29)	E		人間
クラスおよびレベル	ハンターランク	出身	種族

中型							
サイズ	年齢	性別	身長	体重	目の色	髪の色	肌の色

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	11	0		
DEX	12	+1		
CON	12	+1		
INT	16	+3		
WIS	10	0		
CHA	10	0		
LUC			現在のLUCポイント	

HP ヒット・ポイント 合計 8 ／ 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

	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	DR
弾	15	=10+	+4	+ +1	+	+	+	+	
斬撃	15	=10+	+4					
刺突	15	=10+	+4					
殴打	15	=10+	+4					
火炎	15	=10+	+4					
レーザー	12	=10+	+1					

接触 アーマー・クラス 11

立ちすくみ アーマー・クラス 14

イニシアチブ修正値 合計 +5 = 【DEX】修正値 +1 + その他の修正値 +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】	+1	=	0	+	+1	+		+	
反応【DEX】	+1	=	0	+	+1	+		+	
意志【WIS】	+2	=	+2	+	0	+		+	

攻撃ボーナス

	合計		【STR】修正値 / 【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	0	=	+0	+	+	+ 0
射撃ボーナス	+1	=	+1	+	+	+ 0

組みつき修正値 合計 0 = 基本攻撃ボーナス 0 + 【STR】修正値 0 + サイズ修正値 + その他の修正値 +

武器

武器	距離	火力	クリティカル(倍率)	ジャム
.22Cal MP(P.144)	1~5/~20/~50/	1d4	20(×2)	1

発射方式	回数	命中	ENC	対人	対物	ダメージ種別
B / A 3	5 / 3	+5 / +1 / -1	2	○	×	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

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 ＿＿＿ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□

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】*				−2
☑	〈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】	+7	+3	+4	
□	〈CSマニューバー〉	【DEX】				
☑	〈サーチ〉■	【INT】	+7	+3	+4	
□	〈サバイバル〉■	【WIS】				
□	〈指揮〉■	【INT】				
☑	〈視認〉■	【WIS】				
□	〈忍び足〉■	【DEX】*				−2
☑	〈写真・映像〉■	【INT】				
□	〈水泳〉■	【STR】				
☑	〈ストリートワイズ〉■	【INT】				
☑	〈スリ〉■	【DEX】*				−2
☑	〈精神集中〉■	【WIS】	+6	+2	+4	
□	〈捜索〉■	【WIS】				
☑	〈装置無力化〉	【INT】				
□	〈脱出術〉■	【DEX】*				−2
☑	〈知覚〉■	【WIS】				
☑	〈知識：博学　〉	【INT】	+7	+3	+4	
□	〈知識：　〉	【INT】				
□	〈知識：　〉	【INT】				
□	〈知識：　〉	【INT】				
□	〈知識：　〉	【INT】				
□	〈追跡〉	【WIS】				
☑	〈データブロー〉	【INT】	+7	+3	+4	
□	〈登攀〉■	【STR】*				−2
□	〈土地勘〉■	【WIS】				
□	〈ドライビング〉■	【WIS】				
□	〈ナビゲート〉■	【INT】				
□	〈パイロット〉	【WIS】				
☑	〈ファッションセンス〉■	【CHA】				
□	〈平衡感覚〉■	【DEX】*				−2
□	〈変装・演技〉■	【CHA】				
□	〈メカ整備・修理〉■	【INT】				
□						
□						
□						

■… 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

特記事項　消費容量／全容量 ／

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
《イニシアチブ強化》	イニシアチブに＋4ボーナス	P.44

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	パーソナルデッキ	135	2
ゴーグル	158	0	携帯無線機	135	0
サバイバルキット	158	3	ソフトウェア作業ドライブ	135	1
NBC警告計	158	0	ブランク光ディスク(10枚)	135	0
トランシーバー	158	0	セル・クリーム	156	
			セル・クリーム	156	

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
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
スーツ	＋3	5

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□		1	

その他

防具

種別	ACボーナス	【DEX】上限

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
	弾□ 斬□ 刺□ 殴□ 火□ レーザー□			

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

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	11	□	なし	通常	
STRの1倍より重く2倍まで：中過重	22	□	−3	4MV	
STRの2倍より重く3倍まで：重過重	33	□	−6	2MV	戦闘移動不能

所持金

＄440

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。