

GUNDAM SENTINEL RPG OutLaws Edition

【チャート集】

敵MS用クリティカルヒットチャート (2D6)

2	コクピット直撃 目標MSは残骸となります
3	腕破損 同時に携帯武器も失う。携帯武装の交換も行なえない。直ちにモラル判定を - 4で行なう。
4	射撃武装破損 目標MSはその時点で使用しているナンバーの若い武装を1つ失う。総ての武装を失った場合、モラル判定を行なう。
5	頭部直撃 目標MSはメインカメラを失い、以後射撃、格闘に - 6の修正を受ける。頭部に装備されている武装も失われる。
6	パイロット気絶 目標MSは回復するまで行動不能。
7	目標MSへのダメージ2倍
8	目標MSへのダメージ2倍
9	目標MSへのダメージ3倍
10	脚破損 目標MSは、以後の回避値に - 6の修正を受ける
11	コントロール不能 目標MSは1D6ラウンドの間、行動不能
12	熱核ジェネレータ直撃 目標MSは直ちに爆発(耐久力0)します

二次被害判定チャート (1D36)

11	奇跡的に無傷、不発!? 今回のダメージは0
12	メインカメラ破損 以後、射撃、格闘共に命中値に - 3の修正を受ける
13	コクピット破損 以後の追加ダメージ判定に - 1の修正を受ける
14	右腕損傷 携帯していた武装も失う。また右腕での武器の使用はできなくなる
15	左腕損傷 携帯していた武装も失う。また左腕での武器の使用はできなくなる
16	気絶 気絶判定の余地無く、必ず気絶する
21	気絶 気絶判定を - 6の修正で行なう
22	気絶 気絶判定を - 4の修正で行なう
23	気絶 気絶判定を - 2の修正で行なう
24	気絶 気絶判定を行なう
25	予備弾倉破損 携帯している予備弾倉かEパックを1つ失う
26	サブカメラ破損 以後、射撃、格闘共に命中値に - 1の修正を受ける
31	固定武装破損 固定されている武装を1つ失う
32	予備武装破損 携帯している以外の武装を1つ失う
33	頭部破損 メインカメラも失い、以後、射撃、格闘共に命中値に - 3の修正を受ける
34	右脚破損 以後、回避値が1D3低下する
35	左脚破損 以後、回避値が1D3低下する
36	操縦機構破損 以後、すべての行動は消費行動ポイントを1ポイント余分に消費する
41	軽傷 パイロットは1D6のダメージを受ける、また気絶判定を行なう
42	中傷 パイロットは2D6のダメージを受ける、また気絶判定を - 6修正で行なう
43	重傷 パイロットは3D6のダメージを受ける、また気絶判定を - 9修正で行なう
44	操縦伝達部破損 以後すべての射撃、格闘、回避に - 1の修正を受ける
45	センサー破損 イニシアティブに - 1の修正を受ける
46	脱出機構破損 脱出判定に + 3の修正を受ける
51	熱核ジェネレータ損傷 行動の「追加移動」が行なえなくなる
52	右腕の携帯武装破損 右腕に持っていた武装を1つ失う
53	左腕の携帯武装破損 左腕に持っていた武装を1つ失う

## GUNDAM SENTINEL RPG OutLaws Edition

5 4	サブスラスタ破損 回避値が1低下する
5 5	プロペラントタンク破損 プロペラントタンクを1つ失う
5 6	バックパック破損 推進剤3 D 6ポイント失う
6 1	メインスラスタ破損 回避値が1 D 6低下する
6 2	動力パイプ破損 以後、行動ポイント決定のサイコロに - 1の修正を受ける
6 3	動力伝達機構破損 以後、行動ポイント決定のサイコロに - 1 D 3の修正を受ける
6 4	スラスタ破損 旋回が1 2 0度までしかできなくなる
6 5	メインスラスタ破損 旋回が6 0度までしかできなくなる
6 6	熱核ジェネレータ直撃 そのMSは爆発する。PCは直ちに脱出判定を行なう

### PC用脱出判定チャート (2 D 6)

2 ~ 4	無傷で脱出
5	軽傷で脱出 1 D 6ダメージ
6	中傷で脱出 2 D 6ダメージ
7	重傷で脱出 3 D 6ダメージ
8	重体で脱出 1 D 3の耐久力が残る
9 ~ 1 2	戦死 二階級特進

### <修正>

脱出ポッド(リニアシート)	± 0
分離型コクピットシステム	- 2
コアブロックシステム	- 1
脱出装置無し	+ 2
簡易脱出装置	+ 1
通常脱出装置	± 0

注1：耐久力1ポイントの回復には1日を費やす

注2：回復に1週間以上かかった負傷は、リハビリを行わなければならない可能性がある

注3：重体以上になった場合は、必ずリハビリを行なう必要がある

### リハビリ判定チャート (2 D 6)

2	なし
3	1ヶ月
4	2ヶ月
5	3ヶ月
6	4ヶ月
7	5ヶ月
8	6ヶ月
9	10ヶ月
1 0	1年
1 1	1年6ヶ月
1 2	1年と、もう一度このチャートで振った結果分を足した期間

# GUNDAM SENTINEL RPG OutLaws Edition

<修正>

- 回復期間が1週間 - 7
- 回復期間が2週間 - 5
- 回復期間が3週間以内 - 3

対空砲結果チャート (2D6)

出目	対空防御力					
	1	2	3	4	5	6
01	D	D	D	D	D	D
02	H	H	D	D	D	D
03	H	H	H	H	D	D
04	H	H	H	H	H	H
05	10	12	H	H	H	H
06	8	10	12	14	H	H
07	6	9	10	13	14	H
08	5	8	9	12	13	16
09	4	6	7	10	11	14
10	2	5	6	8	9	12
11	1	3	4	6	7	11
12		2	3	5	6	8
13			1	3	4	6

<対空防御への修正>

- 単機による対艦攻撃行動 - 4
- 2機だけによる対艦攻撃行動 - 2
- そのMSの行動による回避修正 1回避行動につき + 1

艦船追加ダメージ決定チャート (2D6)

2	ブリッジ損傷 複数ある艦は、総てのブリッジが損傷すると以後の対空防御は修正を + 5 する
3	カタパルト損傷 複数ある艦は、総てのカタパルトが損傷すると、MSの発着艦ができなくなる
4	追加2D6 x 2ダメージ
5	主砲大破 主砲1門を失う
6	副砲大破 副砲1門を失う
7~9	追加2D6ダメージ
10	1ターン行動不能 1ターンはその艦は何も行動ができない
11	航行不能 その艦はそのヘックスから動けなくなる
12	エンジン誘爆 1D6 x 10%の耐久力を失う

# GUNDAM SENTINEL RPG OutLaws Edition

## 個人戦闘結果チャート (1D6)

	武器の威力																			
出目	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20+
01	0	0	0	0	0	1	1	1	1	S	S	S	L	L	L	L	M	M	M	H
02	0	0	0	0	1	1	S	S	S	S	L	L	L	L	M	M	M	M	H	H
03	0	0	0	1	1	S	S	S	L	L	L	L	M	M	M	M	H	H	H	IN
04	0	0	1	1	S	S	L	L	L	L	M	M	M	M	H	H	H	H	IN	IN
05	0	1	1	S	S	L	L	L	L	M	M	M	M	H	H	H	H	IN	IN	KI
06	1	1	S	S	L	L	M	M	M	M	H	H	H	H	IN	IN	IN	IN	KI	KI
07	S	S	L	L	M	M	M	H	H	H	H	H	IN	IN	IN	IN	KI	KI	KI	KI
08	S	L	L	M	M	M	H	H	H	IN	IN	IN	IN	IN	IN	KI	KI	KI	KI	KI
09	L	L	M	M	H	H	H	IN	IN	IN	IN	IN	KI							
10+	L	M	M	H	IN	IN	IN	KI												

略号 S:スタン / L:軽傷 / M:中傷 / H:重傷 / IN:重態 / KI:死亡