

# GUNDAM SENTINEL RPG OutLaws Edition

## 【一般技能】

基本的にMS戦闘以外の知識、技術、趣味などのキャラクターの個性を演出するための能力です。これらの一般技能を修得していたとしてもMSでの戦闘で特に有利になるということはありません。

### 1. 一般技能リスト

名称	功績ポイント	期間	教官	備考
雑学	100	7	無し	一般常識的な知識、時事問題に関する知識
薬品化学	650	30	有り	主に戦争に関する薬品、BC兵器など
戦史	450	30	有り	宇宙世紀以後の戦争に関する近代戦史
書類鑑定	250	14	有り	正式書類、証明書の鑑定
医療/応急手当	800	30	有り	医学知識と怪我の適正な処置
MS企画設計	1000	60	有り	MSの企画、設計
政治的手腕	500	30	無し	政治関連の知識と駆け引き
エンジニアリング	150	7	有り	MSの整備や補修
エレクトロニクス	500	10	有り	電子工学知識
交渉/説得/脅迫	700	7	有り	対人交渉術一般
口説き	100	7	無し	ナンパ
コネクション	1000	特殊	無し	他の世界(マスコミ、政界など)とのコネ
コンピュータ	600	14	有り	コンピュータ知識(ソフトウェア)
追跡	750	30	有り	足跡からの追跡
忍び足	800	30	有り	消音行動
カモフラージュ	300	8	有り	人間からMSまでの偽装
乗馬	1000	4	有り	馬に乗る技術
バーニア移動	200	7	有り	ノーマルスーツでの宙間移動
トラップ	700	28	有り	落とし穴からブービートラップまで
生存術	650	30	有り	サバイバリング技術
爆薬知識	600	30	有り	爆発物一般、設置、解除など
重火器	450	20	有り	バズーカ、マシンガンなどの重火器
軽火器	350	10	有り	ライフル、SMGなどの軽火器
サイドアーム	100	5	有り	ハンドガンの取扱
マーシャルアーツ	550	15	有り	素手での格闘術
ナイフコンバット	200	10	有り	軍用ナイフを使った格闘術

1. 上の表は1レベルごとの習得に必要な功績ポイントと期間
2. 通常、休暇中(基本任務時は7日間につき功績ポイント100必要)のみに新規習得可能

### 2. 一般技能のレベル

一般技能にもMS技能のようにレベルが存在します。

一般技能のレベルは基本的に判定時のプラス修正として効果を表わします。レベルの目安としては以下ようになります。

1～3レベル	それらの知識について知らない訳ではない、という程のもの。何らかの行動に関する場合、経験者程度のレベル。
4～6レベル	アマチュア程の知識と能力
7～9レベル	プロとして生活できるほどの知識と能力
10レベル	プロの中でもトップクラスの実力。知識は豊富で、能力は抜群。

### 3. 一般技能の修得

軍人であり、通常任務に就いているPCが、時間をかけて一般技能を修得するのは難しいことです。

もっとも、軍籍に入る前に何らかの訓練を受けていた可能性もあるため、PCは作成された時点で25点の一般技能点を所有しています。このポイントは自由に使用でき、1点消費することによって、一般技能を1レベル習得できます。使い方は自由で、1つの技能を10レベルまで上げて、1レベル技能を10修得しても構いません。

シナリオ開始後に一般技能を修得したい場合は、GMの許可を得た上で、その技能の習得期間分の休暇を取り、さらに必要功績ポイントを消費することによって、一般技能を修得することができます。

ただし「コネクション」は特殊な一般技能で、習得には必ずGMの許可が必要です。

「コネクション」の習得には5レベル分の一般技能点が必要で、これ以上レベルを上げることはできません(また下げることもできません)。技能判定に成功した場合、そのコネの対象人物と接触することができます(接触できたとしても、必ずしも協力してくれる訳ではありません)。

### 4. 一般技能判定

PCが一般技能を使用して何らかの行動、知識を得る場合、2D6を行い、その出目に一般技能のレベルを足します。その値が基本目標値である「10」を超えた場合、その行動は成功となります。

GMはその行動の難易度を決定し、適宜基本目標値に対してプラスマイナスの修正を加えて下さい。