

フルメタル・パニック!

FULLMETAL PANIC! RPG 完全版

データシート

キャラクター名	くじけぬ魂
機体名	
プレイヤー名	

戦闘値表		命中値	回避値	砲撃値	防壁値	行動値	装甲値	耐久力	感応力	攻撃力
クラス	戦闘値ベース	4	4	4	4	10		9	13	
	コマンダー/2	2	2	2	2	2	16	8	6	2
	スーパー/1	2	0	2	0	1	7	3	4	1
	未装備(小計)	8	6	8	6	13	23	20	23	3

戦闘移動(AS)
[移動力]+([体力]÷3)
4マス
戦闘移動(個人戦闘)
([反射]÷3)+2
3マス

AS搭乗時		命中値	回避値	砲撃値	防壁値	行動値	装甲値	耐久力	感応力	攻撃力	防御修正														
未装備		8	6	8	6	13	23	20	23	3	代償	射程	斬	刺	殴	炎	氷	雷	光	闇					
AS	ダイダラ	1		-2		1	2		1	2			1		1										
主武装近	マニピュレーター									<殴>+4		0													
副武装近																									
主武装遠																									
副武装遠																									
オプション	アプリケーションマー					-1	10																		
その他1																									
その他2																									
その他3																									
その他4																									
現在値(合計)		9	6	6	6	13	35	20	24				1		1										
近接攻撃の攻撃力(現在値)		<殴>+9 /								遠隔攻撃の攻撃力(現在値)								/							

個人戦闘		命中値	回避値	砲撃値	防壁値	行動値	装甲値	耐久力	感応力	攻撃力	防御修正														
未装備		8	6	8	6	13	23	20	23	3	代償	射程	斬	刺	殴	炎	氷	雷	光	闇					
主武装近	素手									<殴>+0		0													
副武装近																									
主武装遠																									
副武装遠																									
その他1	学生服				-1								1	0	1										
その他2																									
その他3																									
その他4																									
現在値(合計)		8	6	8	5	13	23	20	23				1	0	1										
近接攻撃の攻撃力(現在値)		<殴>+3 /								遠隔攻撃の攻撃力(現在値)								/							

*自己使用に限り複製を許可します。©Shouji Gatou,Shikidouji 2020 ©Ukyou Kodachi / FarEast Amusement Research Co., Ltd. 2020