

フルメタル・パニック!

RPG 完全版

キャラクターシート

戦場の狼

キャラクター名	性別:	機体名	M9 (ガンズバック)	機体サイズ	S
	年齢:	カバー			
プレイヤー名	使用経験点	外見	瞳の色	髪の色	
			肌の色	身長・体重	

キャラクターレベル	/ 3 レベル	SA	参照ページ	登場判定
AS (ポイントマン)	/ 2 レベル	破邪顕正	P86	[幸運] (F)
スーパー	/ 1 レベル	闘魂注入	P108	+ 3
	/ レベル	最終兵器	P134	コネクション(F+2)
				+ 5

能力値	体力	反射	知覚	理知	意志	幸運
基本値	10	15	15	15	8	10
能力ボーナス 基本値+3(端数切り捨て)	A + 3	B + 5	C + 5	D + 5	E + 2	F + 3

ライフパス	汎用特技								
出自	特技名	レベル	種別	タイミング	対象	射程	代償	備考	参照ページ
経験									
邂逅									

ミッション	アイテム
・誇りを守る	装甲タイルS、GPS
・	賦活剤、●M16A2、携帯通信機、予備弾倉(対戦車ダガー) ×6
	●ベレッタM92F、自動脱出装置
	AS操縦服

背景	財産ポイント	2
	ライフスタイル	組織の構成員
	住宅	隠れ家

戦闘値表 (端数切り捨て)	クラス/レベル			未装備(小計)	AS	主武器近	副武器近	主武器遠	副武器遠	オプション	その他1	その他2	戦闘値 現在値(合計)	
	スーパ	AS ポイントマン	1											2
命中値 (B+C)÷2	5	2	2	命中値	9	3		1			2		命中値	15
回避値 (B+F)÷2	4	0	2	回避値	6	2							回避値	8
砲撃値 (D+C)÷2	5	2	2	砲撃値	9	1					2		砲撃値	12
防壁値 (D+F)÷2	4	0	2	防壁値	6	5							防壁値	11
行動値 B+D	10	1	2	行動値	13	6	-2						行動値	17
装甲値		7	11	装甲値	18	9							装甲値	27
耐久力 (体力基本値)	10	3	8	耐久力	21								耐久力	21
感応力 (意志基本値)	8	4	6	感応力	18	9							感応力	27
攻撃力		1	1	攻撃力	2	2	刺+7						主武装近	刺 + 11
								殴+3					副武装近	殴 + 7
									炎+5				主武装遠	炎 + 9
										炎+8			副武装遠	炎 + 12
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													
	4 マス													
斬	9												斬	9
刺	4												刺	4
殴	7												殴	7
炎	3												炎	3
代償													代償	
射程							弾数1	弾数1	弾数1	弾数1				
							1~2	1~2	3~4	0~3				

特技								
特技名	レベル	種別	タイミング	対象	射程	代償	備考	参照ページ
エイミング	1	-	常時	自身	なし	なし	命中判定+2(修正済み)	P87
社会知識:裏社会	1	-	常時	自身	なし	なし	裏社会に関する情報収集+2	P94
GOGOGO!	1	自	常時	自身	なし	なし	戦闘移動の【移動力】+1(修正済み)	P109
ハードトレーニング	1	-	常時	自身	なし	なし	命中判定・防御判定のクリティカル値-1	P109
リリース	1	-	インジヤガロス	単体	視界	2HP	バッドステータス1つを回復。1ラウンド1回	P87
不可視ECS	1	機	マイナーアクション	自身	なし	10EN	ラウンド中【回避値】【防壁値】+2、【砲撃値】-4	P109
頭部チェーンガン	1	機	命中、防御判定の直前	自身	なし	2HP	近接攻撃の命中判定、防御判定のクリティカル値-1	P109
マルチロック	1	操、ビ	対象選択の直前	自身	なし	3HP	対象を1段階拡大する	P87
ブロービート	1	ビ	判定の直後	単体	視界	3HP	判定を振り直させる。同意不要。1ラウンド1回	P87
電磁クローク	1	機	いつでも	自身	なし	1EN	非戦闘時にASを一般人から隠す	P95

※自己使用に限り複製を許可します。©Shouji Gatou 2018 ©Shikidouji 2018 ©Ukyou Kodachi/FarEast Amusement Research Co.,Ltd. 2018