

フルメタル・パニック!

RPG 完全版

キャラクターシート

熱血少年

キャラクター名	性別:	機体名	機体サイズ
プレイヤー名	年齢:	カバ	S
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	登場判定
AS (ライフルマン) / 1 レベル	一撃必殺 P 74	[幸運] (F)
ストライカー / 1 レベル	一意専心 P 114	+ 4
ラムダ・ドライバ / 1 レベル	光芒一闪 P 128	コネクション(F+2)
		+ 6

能力値	体力	反射	知覚	理知	意志	幸運
基本値	9	15	16	14	13	12
能力ボーナス 基本値+3(端数切り捨て)	A + 3	B + 5	C + 5	D + 4	E + 4	F + 4

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	ミッション								
邂逅	コネクション				関係				

アイテム
賦活剤、GPS
AS操縦服
SVDドラグノフ、●グロック19
携帯通信機、自動脱出装置

背景	財産ポイント	1
	ライフスタイル	中流家庭
	住宅	一般住宅

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)		
	ストライカー	AS ライフルマン	ラムダ・ ドライバ	AS												
命中値 (B+C)÷2	1	1	1	1	命中値	1		1						命中値	10	
回避値 (B+F)÷2	0	0	0	0	回避値	4								回避値	8	
砲撃値 (D+C)÷2	1	2	1	1	砲撃値	8	3		-2					砲撃値	9	
防壁値 (D+F)÷2	0	0	0	0	防壁値	4	4		-1					防壁値	7	
行動値 B+D	0	2	1	1	行動値	12	7	-2		-4				行動値	13	
装甲値	6	5	7	7	装甲値	18	9					13		装甲値	40	
耐久力 (体力基本値)	2	4	4	4	耐久力	19								耐久力	19	
感応力 (意志基本値)	3	3	0	0	感応力	19	4							感応力	23	
攻撃力	2	1	2	2	攻撃力	5	2	刺+7						主武装近	刺 + 14	
								斬+8						副武装近	斬 + 15	
									炎+50					主武装遠	炎 + 57	
										炎+8				副武装遠	炎 + 15	
戦闘移動(AS)																
[移動力]+([体力]÷3)	3 マス															
戦闘移動(個人戦闘)																
([反射]÷3)+2	3 マス															
斬	10														斬	10
刺	5														刺	5
殴	8														殴	8
炎	4														炎	4
代償																
射程	弾数1	EN1	SA,EN15	弾数1										代償		
	1~2	0	3~8	0~3												

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
社会知識:学生	1	-	常時	自身	なし	なし	学生に関する情報収集+2	P 94
スナイパーカスタム	1	機	常時	なし	なし	なし	ASの能力値修正(修正済み)	P 115
パニッシャー	1	自	常時	自身	なし	なし	《☆BOSS属性》へのダメージ+2D6	P 75
不可視の盾	1	自	常時	自身	なし	なし	《装甲値》および《意志基本値》上昇(修正済み)	P 128
アサルトチャージ	1	ビ	ムーブアクション	自身	なし	5HP	全力移動を行ない、さらにメインプロセスを継続	P 75
戦鬼咆哮	1	ビ、増	マイナーアクション	自身	なし	3HP	攻撃のダメージ+1D6	P 75
ポイントオブインパクト	1	機	マイナーアクション	自身	なし	5HP	移動したメインプロセスに遠隔攻撃できる	P 115
ターミネーター	1	選、砲	メジャーアクション	単体	装備	5EN	プロトデモリッションガンで攻撃。ダメージ+15。1シーン1回	P 115
力場集中	1	自、機、命	メジャーアクション	単体☆	0	5EN	ダメージ+2D6して近接攻撃。《A障壁》無視	P 128
アタックブースター	1	増	ダメージロールの前	自身	なし	2HP	ダメージロール+1D6	P 75
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	P 95