

# フルメタル・パニック!

## FULLMETAL PANIC! パニック!

### RPG 完全版

#### キャラクターシート

天才指揮官

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:	カバー	
使用経験点		外見	瞳の色 髪の色
			肌の色 身長・体重

レベル	キャラクターレベル / 3 レベル	SA	登場判定
	コンダクター / 3 レベル	起死回生 P 80	[幸運] (F)
	/ レベル	起死回生 P 80	+ 4
	/ レベル	硝煙弾雨 P 134	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	7	15	9	15	15	12
能力ボーナス 基本値+3(端数切り捨て)	A + 2	B + 5	C + 3	D + 5	E + 5	F + 4

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

経験	ミッション				アイテム			
	特技名	レベル	種別	備考	アイテム	レベル	種別	備考
	・誇りを守る				携帯通信機、自動脱出装置			
	・				GPS、軍服			
					賦活剤×2、装甲タイルS×2			

邂逅	コネクション			
	名前	レベル	種別	関係

背景	財産ポイント	3
	ライフスタイル	組織の幹部
	住宅	隠れ家

戦闘値表	戦闘値ベース (端数切り捨て)	クラス/レベル			未装備(小計)	AS (基地 防衛修正(光:10))	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)
		コンダクター	1	2										
命中値 (B+C)÷2	4	2			命中値 6									命中値 6
回避値 (B+F)÷2	4	2			回避値 6									回避値 自動失敗
砲撃値 (D+C)÷2	4	2			砲撃値 6	2								砲撃値 8
防壁値 (D+F)÷2	4	2			防壁値 6									防壁値 自動失敗
行動値 B+D	10	2			行動値 12	10								行動値 22
装甲値		24			装甲値 24	50								装甲値 74
耐久力 (体力基本値)	7	12			耐久力 19									耐久力 19
感応力 (意志基本値)	15	9			感応力 24	50								感応力 74
攻撃力		2			攻撃力 2	2								主武装近 +
戦闘移動(AS)														副武装近 +
[移動力]+([体力]÷3)					0	マス								主武装遠 +
戦闘移動(個人戦闘)														副武装遠 +
([反射]÷3)+2					3	マス								斬 10
														刺 10
														殴 10
														炎 10
														代償
														代償

特技							
特技名	レベル	種別	タイミング	対象	射程	代償	備考
社会知識:軍事	1	-	常時	自身	なし	なし	軍事に関する情報収集+2
サポートエキスパート	3	-	常時	自身	なし	なし	[種別:増](自身を対象としない)の効果+3(修正済み)
クイックリペア	1	回	インジチプロセス	単体	視界	2HP	FP回復。[3D6+9]。自身不可。1ラウンド1回
アタックエクステンション	2	-	命中判定の直前	単体	視界	4HP	対象の攻撃範囲を1段階拡大する。自身不可
砲撃支援	1	砲、ダ	メジャーアクション	範囲1(選択)	0~6	5EN	<炎>+12の遠隔攻撃
アタックアシスト	1	増	メジャーアクション	単体	視界	2HP	対象が次に行なう攻撃のダメージ+2D6+3
アタックアシストII	3	-	(アタックアシスト)	自身	なし	2HP	《アタックアシスト》の効果に+4D6
カバーアシスト	1	自、操	攻撃命中の直後	単体	0	1HP	カバーアップを行なっても行動終了にならない
アドヴァイス	1	-	判定の直後	単体	視界	4HP	自身以外の達成値+2。1ラウンド1回

※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