フルメタル・パニック! RPG 完全版

FULLMETAL PANIC!

キャラクターシート

ささやかれた者

キャラクター名	性別:
	年齢:
プレイヤー名	使用経験点

機体名		機体サイズ
カバー		
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
ウィスパード	／	2 レベル
コンダクター	／	1 レベル
	／	レベル

SA	参照ページ
起死回生	P 80
天佑神助	P 130
天佑神助	P 130

登場判定	
【幸運】(F)	+ 4
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	8	15	11	24	12	12
能力ボーナス 基本値÷3(端数切り捨て)	A + 2	B + 5	C + 3	D + 8	E + 4	F + 4

ライフパス

出自

経験

邂逅

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	参照ページ

ミッション

・誇りを守る

・

コネクション

	関係

アイテム

携帯通信機、自動脱出装置

学生服、携帯電話

GPS、装飾品×3

賦活剤×4

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

戦闘値表	戦闘値ベース(端数切り捨て)	クラス／レベル コンダクター／1	ウィスパード／2	／	未装備(小計)	AS 基地(防御修正〈充〉: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)
命中値 (B+C)÷2	4	1	1		命中値 6									命中値 6
回避値 (B+F)÷2	4	1	0		回避値 5									回避値 自動失敗
砲撃値 (D+C)÷2	5	1	1		砲撃値 7	2								砲撃値 9
防壁値 (D+F)÷2	6	1	0		防壁値 7									防壁値 自動失敗
行動値 B+D	13	1	3		行動値 17	10								行動値 27
装甲値		8	8		装甲値 16	50								装甲値 66
耐久力 【体力基本値】	8	4	9		耐久力 21									耐久力 21
感応力 【意志基本値】	12	3	6		感応力 21	50								感応力 71
攻撃力		1	0		攻撃力 1	2								主武装近 + / 副武装近 + / 主武装遠 + / 副武装遠 +
防御修正 斬						10								斬 10
防御修正 刺						10								刺 10
防御修正 殴						10								殴 10
防御修正 炎						10								炎 10
代償														代償
射程														

戦闘移動(AS)

【移動力】+(【体力】÷3) 0 マス

戦闘移動(個人戦闘)

(【反射】÷3)+2 3 マス

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
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
クイックリペア	1	回	イニシアチブプロセス	単体	視界	2HP	FP回復。[3D6+3]。自身不可。1ラウンド1回	P 81
イグニッションブレイブ	1	回	イニシアチブプロセス	単体	視界	3HP	HP回復。[3D6+3]。自身不可。1ラウンド1回	P 81
英雄の介添人	1	選	メジャーアクション	単体☆	視界	10HP	対象が即座に再行動する。1ラウンド1回	P 130
ウィスパードの共振	2	―	メジャーアクション	単体	効果参照	4HP	他のウィスパードと精神会話可能	P 131
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	P 81
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	P 81
ささやかれた者	1	自、操	いつでも	自身	なし	なし	GMに質問する。または情報収集判定+2。1シナリオ3回	P 130

※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