

# フルメタル・パニック!

## データシート

キャラクター名

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

### 戦闘移動(AS)

[移動力]+([体力]÷3)

マス

### 戦闘移動(個人戦闘)

([反射]÷3)+2

マス

戦闘値ベース	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									
未装備(小計)									

### 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

代償 射程

防御修正

未装備	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	代償	射程	新	刺	殴	炎	氷	雷	光	闇	
AS																				
主武装近																				
副武装近																				
主武装遠																				
副武装遠																				
オプション																				
その他1																				
その他2																				
その他3																				
その他4																				
現在値(合計)																				
近接攻撃の攻撃力(現在値)	/									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

射程 代償

防御修正

未装備	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	射程	代償	新	刺	殴	炎	氷	雷	光	闇	
主武装近																				
副武装近																				
主武装遠																				
副武装遠																				
その他1																				
その他2																				
その他3																				
その他4																				
現在値(合計)																				
近接攻撃の攻撃力(現在値)	/									遠隔攻撃の攻撃力(現在値)	/									