

フルメタル パニック! データシート RPG

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

戦闘値ベース

クラス

未装備 (小計)

戦闘移動 (AS)

$[移動力] + ([体力] \div 3)$

マス

戦闘移動 (個人戦闘)

$([反射] \div 3) + 2$

マス

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

斬 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

斬 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)