

# フルメタルパニック! RPG

## 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	参照ページ	登場判定
	コンダクター / 3レベル	起死回生	P70	【幸運】(F)
	/ 1レベル	起死回生	P70	+ 4
	/ 1レベル	硝煙弾雨	P104	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	A	B	C	D	E	F
基本値+3(端数切り捨て)	+ 2	+ 5	+ 3	+ 5	+ 5	+ 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			
	名前	レベル	種別	備考	名前	数量	備考	備考
邂逅	・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			

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 +
														副武装近 +
														主武装遠 +
														副武装遠 +
戦闘移動(AS)														斬 10
[移動力]+([体力]÷3)					0	マス								刺 10
戦闘移動(個人戦闘)														殴 10
([反射]÷3)+2					3	マス								炎 10
														代償
														射程

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。1ラウンド1回
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