

フルメタル パニック! データシート RPG

サンプルキャラクター名 特攻野郎

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

クラス

戦闘値ベース	5	4	5	4	10		9	12	
ストライカー/1	1	0	1	0	0	6	2	3	2
AS(ポインツマン)/1	1	1	1	1	2	6	4	3	1
ラムダ・ドライバ/1	1	0	1	0	1	7	4	0	2
未装備(小計)	8	5	8	5	13	19	19	18	5

戦闘移動(AS)

[移動力]+([体力]÷3)

4マス

戦闘移動(個人戦闘)

([反射]÷3)+2

4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

未装備	8	5	8	5	13	19	19	18	5
AS ARX-7 アーバレスト	3	4	1	4	7	9		4	2
主武装近 57mm対戦車砲ボクサー(弾数2) ※命中判定+2					-2				<刺>+6
副武装近 XM18ワイヤーガン	1								<殴>+2
主武装遠 ●M1067ハンドグレネード(弾数2)									<炎>+5
副武装遠 M1108対戦車ダガー(弾数1)									<炎>+8
オプション									
その他1 《不可視の盾》						12			
その他2									
その他3									
その他4									
現在値(合計)	12	9	9	9	18	40	19	22	

斬 刺 殴 炎 氷 雷 光 闇

10 5 8 4

1 1~2

なし 0

弾数1 3~4

弾数1 0~3

近接攻撃の攻撃力(現在値)

<刺>+13 / <殴>+9

遠隔攻撃の攻撃力(現在値)

<炎>+12 / <炎>+15

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

代償

射程

防御修正

未装備

未装備	8	5	8	5	13	19	19	18	5
主武装近 ●グロック19(弾数3)									<殴>+1
副武装近 ●H&K MP5(弾数3)				-1	-1				<殴>+2
主武装遠									
副武装遠									
その他1 AS操縦服				-1	-1				
その他2									
その他3									
その他4									
現在値(合計)	8	5	8	3	11	19	19	18	

斬 刺 殴 炎 氷 雷 光 闇

弾数1 0~3

弾数1 0~3

2 1 3 3 3 3

近接攻撃の攻撃力(現在値)

<殴>+6 / <殴>+7

遠隔攻撃の攻撃力(現在値)

/