

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 謎の転校生

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	5	4	4	3	9		12	8	
スーパード/2	2	1	2	1	2	13	7	8	2
AS(スカウト)/1	2	1	1	0	1	7	4	2	1
未装備(小計)	9	6	7	4	12	20	23	18	3

戦闘移動(AS)

[移動力]+([体力]÷3)

3マス

戦闘移動(個人戦闘)

([反射]÷3)+2

3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

AS	未装備	9	6	7	4	12	20	23	18	3	斬	刺	殴	炎	氷	雷	光	闇
M9D ファルケ	3	4	0	3	8	10			8	1			9	4	7	3		
主武装近	クリムゾンエッジ		1	-1		1				<斬>+11	1 E N	0						
副武装近																		
主武装遠	●M1067ハンド グレネード(弾数2)									<炎>+5	弾数1	3~4						
副武装遠	M1108対戦車 ダガー(弾数1)									<炎>+8	弾数1	0~3						
オプション																		
その他1	《エイミング》	2		2														
その他2																		
その他3																		
その他4																		
現在値(合計)		14	11	8	7	21	30	23	26				9	4	7	3		
近接攻撃の攻撃力(現在値)		<斬>+20 /								遠隔攻撃の攻撃力(現在値)		<炎>+9 / <炎>+12						

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		9	6	7	4	12	20	23	18	3	近 接 攻 撃 力 (現 在 値)								
主武装近	タクティカルナイフ ※[反射][知覚]判定+1					-1				〈斬〉+2	なし	0							
副武装近	●ベレッタM92F (弾数3)									〈殴〉+1	弾数1	0~3							
主武装遠																			
副武装遠																			
その他1	AS操縦服				-1	-1							2	1	3	3	3	3	
その他2	《エイミング》	2		2															
その他3	《CCC》 ※白兵攻撃のみ									(5)									
その他4	●P90(弾数3) ※●ベレッタM92Fと交換して装備				(-1)	(-1)				〈刺〉+2	弾数1	0~3							
現在値(合計)		11	6	9	3(2)	10(9)	20	23	18				2	1	3	3	3	3	
近接攻撃の攻撃力(現在値)		〈斬〉+10 / 〈殴〉+4(〈刺〉+5)									遠隔攻撃の攻撃力(現在値)								