

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	戦場の狼
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)			
クラス	戦闘値ベース	5	4	5	4	10		10	8		[移動力]+([体力]÷3) 4マス			
	スーパー/1	2	0	2	0	1	7	3	4	1				
	AS(ポイントマン)/2	2	2	2	2	2	11	8	6	1	戦闘移動(個人戦闘) ([反射]÷3)+2 4マス			
	未装備(小計)	9	6	9	6	13	18	21	18	2				

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		9	6	9	6	13	18	21	18	2			斬	刺	殴	炎	氷	雷	光	闇
AS	M9ガンズバック	3	2	1	5	6	9		9	2			9	4	7	3				
主武装近	●GEC-B 40mm ライフル(弾数3)					-2				<刺>+7	弾数1	1~2								
副武装近	●AMG-105 25mm ハンドガン(弾数3)	1								<殴>+3	弾数1	1~2								
主武装遠	●M1067ハンド グレネード(弾数1)									<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)		15	8	12	11	17	27	21	27				9	4	7	3				
近接攻撃の攻撃力(現在値)		<刺>+11 / <殴>+7				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	9	6	13	18	21	18	2			斬	刺	殴	炎	氷	雷	光	闇
主武装近	●M16A2 (弾数3)		-1		-1	-1				<刺>+4	弾数1	1~5								
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																				
その他4																				
現在値(合計)		11	5	11	4	11	18	21	18				2	1	3	3	3	3		
近接攻撃の攻撃力(現在値)		<刺>+6 / <殴>+3				遠隔攻撃の攻撃力(現在値)				/										