

# 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 雪の乙女

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)

[移動力]+([体力]÷3)

3マス

## 戦闘移動(個人戦闘)

([反射]÷3)+2

3マス

戦闘値ベース	5	4	6	5	13		10	9	
スーパード/1	2	0	2	0	1	7	3	4	1
AS(ライフルマン)/1	1	0	2	0	2	5	4	3	1
ウィスパード/1	0	0	0	0	2	4	4	3	0
未装備(小計)	8	4	10	5	18	16	21	19	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

斬 刺 殴 炎 氷 雷 光 闇

AS	未装備	8	4	10	5	18	16	21	19	2								
Zy-98 シャドウ狙撃型	1	2	3	2	8	6			7	2			9	5	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 GRAW-2 単分子カッター			1							<斬>+8	1EN	0						
主武装遠 ミエテオール 狙撃銃(弾数1)	-2	-3	1	-2	-2					<殴>+12	弾数1	4~6						
副武装遠 ●AGM-114K ヘルファイアII(弾数2)			-2			-2				<炎>+12	弾数1	3~4						
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)	7	2	14	5	20	22	21	26					9	5	7	3		

近接攻撃の攻撃力(現在値)

<刺>+11 / <斬>+12

遠隔攻撃の攻撃力(現在値)

<殴>+16 / <炎>+16

## 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

斬 刺 殴 炎 氷 雷 光 闇

AS	未装備	8	4	10	5	18	16	21	19	2								
主武装近 ●グロック28(弾数2) ※隠匿判定+2										<殴>+1	弾数1	0~2						
副武装近																		
主武装遠 VSSヴァイントリス(弾数2) ※銃声を消す判定+4	-2	-2		-1	-3					<刺>+5	弾数1	1~5						
副武装遠																		
その他1 AS操縦服				-1	-1								2	1	3	3	3	3
その他2																		
その他3																		
その他4																		
現在値(合計)	6	2	10	3	14	16	21	19					2	1	3	3	3	3

近接攻撃の攻撃力(現在値)

<殴>+3 /

遠隔攻撃の攻撃力(現在値)

<刺>+7 /