

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 熱血少年

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	4	4	9		9	13	
ストライカー/1	1	0	1	0	0	6	2	3	2
AS(ライフルマン)/1	1	0	2	0	2	5	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	4	8	4	12	18	19	19	5

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	8	4	12	18	19	19	5									
ARX-7 アーバレスト	1	4	3	4	7	9			4	2			10	5	8	4			
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 ダークエッジ	1									<斬>+8	1EN	0							
主武装遠 AGS-1 プロトモリッショ ンガン(※範囲3(敵対)を対象)				-2	-1	-4				<炎>+50	SA,15EN	3~8							
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 《不可視の盾》							13												
その他2																			
その他3																			
その他4																			
現在値(合計)	10	8	9	7	13	40	19	23					10	5	8	4			

近接攻撃の攻撃力(現在値)

<刺>+14 / <斬>+15

遠隔攻撃の攻撃力(現在値)

<炎>+57 / <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

斬 刺 殴 炎 氷 雷 光 闇

AS	未装備	8	4	8	4	12	18	19	19	5									
●グロック19 (弾数3)										<殴>+1	弾数1	0~3							
副武装近																			
主武装遠 SVDドラグノフ (弾数2)	-2	-2		-1	-3					<刺>+8	弾数1	1~6							
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	8	2	8	18	19	19					2	1	3	3	3	3	

近接攻撃の攻撃力(現在値)

<殴>+6 /

遠隔攻撃の攻撃力(現在値)

<刺>+13 /