

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 天才指揮官

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	4	4	4	4	10		7	15	
クラス コンダクター/3	2	2	2	2	2	24	12	9	2
未装備(小計)	6	6	6	6	12	24	19	24	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

6 6 6 6 12 24 19 24 2

新 刺 毆 炎 氷 雷 光 闇

AS	基地																		
主武装近				2		10	50		50										
副武装近																			
主武装遠																			
副武装遠																			
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)	6	自動失敗	8	自動失敗	22	74	19	74						10	10	10	10		10

近接攻撃の攻撃力(現在値)

/

遠隔攻撃の攻撃力(現在値)

/

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

6 6 6 6 12 24 19 24 2

新 刺 毆 炎 氷 雷 光 闇

主武装近																			
副武装近																			
主武装遠																			
副武装遠																			
その他1	軍服				-1									2	1	4			
その他2																			
その他3																			
その他4																			
現在値(合計)	6	6	6	6	11	24	19	24						2	1	4			

近接攻撃の攻撃力(現在値)

/

遠隔攻撃の攻撃力(現在値)

/