

フルメタル・パニック!

データシート

FULLMETAL PANIC

RPG完全版

キャラクター名 信念の弾丸

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	4	9		12	6	
クラス									
ストライカー/2	2	1	2	1	1	11	4	6	3
AS(ポイントマン)/1	1	1	1	1	2	6	4	3	1
未装備(小計)	8	6	7	6	12	17	20	15	4

戦闘移動(AS)

[移動力]+([体力]÷3)

4マス

戦闘移動(個人戦闘)

([反射]÷3)+2

4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

未装備	8	6	7	6	12	17	20	15	4													
AS										斬	刺	殴	炎	氷	雷	光	闇					
M9米軍仕様	3	2	1	3	4	9		8	2			8	4	7	3							
主武装近	●AWS2000 アサルトカービン(弾数3)									<刺>+7	弾数1	1~2										
副武装近	XM18 ワイヤーガン									<殴>+2	なし	0										
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																						
その他2																						
その他3																						
その他4																						
現在値(合計)	12	8	8	9	16	26	20	23				8	4	7	3							
近接攻撃の攻撃力(現在値)	<刺>+13 / <殴>+8									遠隔攻撃の攻撃力(現在値)									<炎>+11 / <炎>+14			

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	8	6	7	6	12	17	20	15	4													
										斬	刺	殴	炎	氷	雷	光	闇					
主武装近	●M16A2 (弾数3)									<刺>+4	弾数1	1~5										
副武装近	●ペレット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												2	1	3	3	3	3				
その他2																						
その他3																						
その他4																						
現在値(合計)	8	5	7	4	10	17	20	15				2	1	3	3	3	3					
近接攻撃の攻撃力(現在値)	<刺>+8 / <殴>+5									遠隔攻撃の攻撃力(現在値)									/			