The Five Star Stories ファティマシート

能力値

					ボーナス
A	＋	B	＝	器用度	＋
	＋	C	＝	敏捷度	＋
D	＋		＝	知力度	＋
E	＋	F	＝	筋力度	＋
G	＋		＝	生命力	＋
	＋	H	＝	精神力	＋

外観・特徴

抵抗力	ダメージ/失点	
抵抗力	ダメージ/失点	

キャラクター名

クラス　性別

経験点　年齢

出身地

階級　クリアランス

5バランス	戦闘能力	MH CT	演算	耐久性	精神安定
パワーゲージ					

技能

ネームレベル

技能名	レベル

技能基本値

MHコントロール	知力度＋モーターヘッド技能	
MHチューン	知力度＋マイト(MH)技能	
演算	戦闘経験＋モーターヘッド技能	
パワーバランス	戦闘経験＋モーターヘッド技能	

ファティマの特殊能力

ファティマの能力（エトラムル不可）

1. 情緒の安定	□□□
2. 騎士の観察１	
騎士の観察２	
騎士の観察３	
3. 気品	□□□
4. アタックポイント	□□□
5. ディフェンスポイント	□□□
6. 幸運	□□□

直接戦闘技術

1. パワーコントロールの熟達	□□□
2. アタックタイミングの熟達	□□□
3. ディフェンスタイミングの熟達	□□□
4. クラッチタイミングの熟達	□□□
5. リバウンドショックの熟達	□□□
6. ダメージコントロールの熟達	□□□

セッティング技術（エトラムル不可）

1. 重量配分の熟達	□□□
2. モーターヘッドの状態把握	□□□
3. セッティング変更	□□□
4. 回路の有効利用	□□□
5. 状況変化に対する熟達	□□□
6. モーターヘッドとの意思疎通	□□□

演算の技術

1. リセット	□□□
2. カウンター	□□□
3. 演算戦の熟達	□□□
4. 敵の戦力分析	操、敏、出、耐
5. 敵の武装分析	□□□
6. 敵の行動予測	□□□

戦闘データ

	攻撃力修正	受け修正	打撃力	クリティカル値	追加ダメージ	回避力修正	防御力	ダメージ減少
技能 ナイト技能 ネームレベル	[ ] ■■■	[ ] ■■■	■■■ ■■■	−[ ]＋[ ] ■■■■	[ ] ■■■	[ ] ■■■	■■■ ■■■	■■■ [ ]
能力地 器用度ボーナス 敏捷度ボーナス 筋力ボーナス	[ ] ■■■ ■■■	[ ] ■■■ ■■■	■■■ ■■■ ■■■	■■■■ ■■■■ ■■■■	■■■ ■■■ [ ]	■■■ [ ] ■■■	■■■ ■■■ ■■■	■■■ ■■■ ■■■
武器 [ ][ ] [ ][ ] [ ][ ] [ ][ ]	[ ] [ ] [ ] [ ]	[ ] [ ] [ ] [ ]	[ ] [ ] [ ] [ ]	[ ] [ ] [ ] [ ]	[ ] [ ] [ ] [ ]	[ ] [ ] [ ] [ ]	[ ] [ ] [ ] [ ]	[ ] [ ] [ ] [ ]
武器 [ ][ ] [ ][ ] [ ][ ] [ ][ ]	[ ] [ ] [ ] [ ]	[ ] [ ] [ ] [ ]	■■■ ■■■ ■■■ ■■■	■■■■ ■■■■ ■■■■ ■■■■	■■■ ■■■ ■■■ ■■■	[ ] [ ] [ ] [ ]	[ ] [ ] [ ] [ ]	[ ] [ ] [ ] [ ]
総計	攻撃力修正 [ ]	受け修正 [ ]	打撃力 [ ]	クリティカル値 −[ ]＋[ ]	追加ダメージ [ ]	回避力修正 [ ]	防御力 [ ]	ダメージ減少 [ ]

メモ