

キャラクター名  
式守 伊之助

— プレイヤー名 —————

個性						性別	
ワークス	戦闘訓練生					年齢	
レベル	3	ランク	N	没入タイプ	近接乱闘	功績点	0/0

特技・人脈名	コスト	タイミング	制限	効果
戦闘狂	Lv+2	SA		SAを使用して解除するまで、命中判定に+1d、回避判定に-1d
天賦の才	-	PA		取得時能力値から1つを選ぶ。それに+2
思考最適化	Lv+5	RA		すべての判定で使用するダイスを1個増やす。この効果は3R(30秒)持続する。1シナリオに1回だけ使用可能。
白鳥 雪		PA		TP+3
プロッキング I	1	RA		自機へのレーザー属性を持たない単体・複数攻撃を範囲でない攻撃の命中判定で回避できる
攻撃回数増加 I		PA		MAで二回攻撃可能

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値	
筋力	1	4	0	1	0	6	LP
敏捷	1	5	0	2	2	10	TP
器用	0	3	0	0	0	3	機体P
感覚	2	2	1	1	0	6	行動値
知性	0	2	0	0	0	2	
運	0	1	0	0	0	1	

戦闘系技能				筋力技能				器用技能			
技能	SL	修正	判定値	技能	SL	修正	判定値	技能	SL	修正	判定値
命中：格闘	4	1	13	力技	1	0	7	精密作業	1	0	4
命中：射撃	1	0	5	持久力		0	6	セキュリティ		0	3
命中：戦術		0	2	敏捷技能				運転：バイク		0	3
回避	4	0	12	運動	2	0	12	運転：自動車		0	3
行動値	1	0	13	隠密		0	10				

感覚技能				知性技能				知性技能			
技能	SL	修正	判定値	技能	SL	修正	判定値	技能	SL	修正	判定値
直感	1	0	7	機体知識	4	0	6	情報：一般		0	2
芸術：音楽		0	6	プログラム		0	2	情報：軍事	1	0	3
芸術：演劇		0	6	学術		0	2	情報：裏社会		0	2
芸術：美術		0	6	医療知識	1	0	3				

装備品	重量	射程	タイプ	命中	ヒット数	威力	メモ
パンチ	0	0	1	13		11	
		1	0	0		0	
		1	0	0		0	
		1	0	0		0	

防具	重量	防御	回避	行動	転倒	反応	メモ
胴着	2	1					格闘命中+1(手動で記入すること)
その他修正							
合計	10	12	13	11	3		

追加メモリ : 10

所持金： 預金、借金：