キャラクター名

プレイヤー名

個性						性別	
ワークス	帰宅部					年齢	
レベル	1	ランク	N	没入タイプ	中距離射撃	功績点	0/0

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値
筋力	0	2	0	0	0	2
敏捷	1	3	0	0	0	4
器用	1	2	0	0	0	3
感覚	1	2	1	0	2	6
知性	1	3	0	0	0	4
運	0	3	0	0	0	3

LP	15
TP	8
機体P	15
行動値	9

戦闘系技能			
技能	SL	修正	判定値
命中：格闘		3	6
命中：射撃	1	0	5
命中：戦術		0	3
回避	1	0	6
行動値	1	0	9

筋力技能			
技能	SL	修正	判定値
力技		0	2
持久力		0	2

敏捷技能			
運動	1	0	5
隠密	1	0	5

器用技能			
技能	SL	修正	判定値
精密作業		0	3
セキュリティ		0	3
運転：バイク		0	3
運転：自動車		0	3

感覚技能			
技能	SL	修正	判定値
直感	1	0	7
芸術：音楽		0	6
芸術：演劇		0	6
芸術：美術		0	6

知性技能			
技能	SL	修正	判定値
機体知識	1	0	5
プログラム	1	0	5
学術	2	0	6
医療知識		0	4

知性技能			
技能	SL	修正	判定値
情報：一般		0	4
情報：軍事		0	4
情報：裏社会		0	4

所持品	メモ
リポD	

追加メモリ： 10

所持金：	預金、借金：

特技・人脈名	コスト	タイミング	制限	効果
加速移動	3	RA	1/R	移動力に+3
回避運動	1	RA		
天賦の才		PA		感覚+2

装備品	重量	射程	タイプ	命中	ヒット数	威力	メモ
小型拳銃	2	1	2	5		0	
			0	0		0	
			0	0		0	
		1	0	0		0	

防具	重量	防御	回避	行動	転倒	反応	メモ
制服	1	2					
その他修正							
合計		5	6	9	6	3	

全力で近づいて斬れ
地上にいる奴には走って近づいて斬れ
空中にいる奴には飛んで近づいて斬れ
飛行を諦めて射撃に走った方が強いなんて事実は見てはいけない
ところでこのシート、反応値の計算ができてない？