

キャラクター名
ウォルター・オールドマン

— プレイヤー名 —

肉体			感覺			精神			社会		
技能	SL	修正	技能	SL	修正	技能	SL	修正	技能	SL	修正
白兵			射撃			R C	1		交渉		
回避	1		知覚			意志	5	4	調達	1	3
運転：			芸術：			知識：	2		情報：UGN	1	
運転：			芸術：			知識：			情報：		
運転：			芸術：			知識：			情報：		
運転：			芸術：			知識：			情報：		
運転：			芸術：			知識：			情報：		

武器・コンボ	能力	命中値	G値	攻撃力	射程	メモ
『橙の短剣』:合成		0				※武器使用の際。最初に精神:意思7の判定を行う。
『橙の短剣』		0	0	15		装備時行動値+20、 <input checked="" type="checkbox"/> 装備時『行動値0』で再行動

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ

【このメインプロセスを使ったエフェクト個数分+2の『精神：意思判定』に命中判定を振る前に挑戦。失敗した場合バッジステータス『特別暴走状態：E.G.O.』が適用され攻撃は自動失敗に終わる。】
1攻撃につき『1個のロイク』を使用しなければならない。

キャラクター名
ウォルター・オールドマン

・ プレイヤー名 _____

肉体			感覺			精神			社会		
技能	SL	修正									
運転：			芸術：			知識：			情報：		
運転：			芸術：			知識：			情報：		
運転：			芸術：			知識：			情報：		