

キャラクター名 _____ プレイヤー名 _____
IFみたいな

シンドローム	サラマンダー	ワークス	UGNエージェントA	カヴァー	
	キュマイラ				
オプショナル		年齢		性別	
覚醒	犠牲	衝動	破壊	初期侵食率	32 %
出自	安定した家庭	経験	大失態	邂逅	恩人

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値	HP	35
肉体	5	1	0			6	行動値	5
感覚	0	0	0	1		1	(非装備時)	5
精神	1	0	0	2		3	戦闘移動	10
社会	2	0	0			2	全力移動	20

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	3		射撃			R C	1		交渉		
回避	1		知覚			意志	3		調達	4	
運転：			芸術：			知識：			情報：UGN	3	
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
	白兵	6r+3				
		0				
	白兵	6r+3				
	白兵	6r+3				

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ

キャラクター名
IFみたいな

- 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：		

所持品