

キャラクター名 _____

プレイヤー名 _____

個性						性別	
ワークス	戦闘訓練生					年齢	
レベル	1	ランク	N	没入タイプ	中距離便利	功績点	0/0

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値	LP	20
筋力	0	4	0	0	0	4	TP	12
敏捷	0	5	0	0	0	5	機体P	5
器用	3	3	0	0	0	6	行動値	8
感覚	1	2	1	0	0	4		
知性	1	2	0	0	0	3		
運	0	1	0	0	0	1		

戦闘系技能			
技能	SL	修正	判定値
命中：格闘	3	0	7
命中：射撃	2	0	7
命中：戦術		0	4
回避	1	0	5
行動値		0	8

筋力技能			
技能	SL	修正	判定値
力技		0	4
持久力		0	4
敏捷技能			
運動	2	0	7
隠密		0	5

器用技能			
技能	SL	修正	判定値
精密作業	1	0	7
セキュリティ	1	0	7
運転：バイク		0	6
運転：自動車		0	6

感覚技能			
技能	SL	修正	判定値
直感		0	4
芸術：音楽		0	4
芸術：演劇		0	4
芸術：美術		0	4

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

知性技能			
技能	SL	修正	判定値
情報：一般		0	3
情報：軍事	1	0	4
情報：裏社会		0	3

所持品	メモ

追加メモリ： _____ 所持金： _____ 預金、借金： _____

特技・人脈名	コスト	タイミング	制限	効果
高速準備 罪・バック(城方)	X	SA		兵器を入れ替えることができる。コストは入れ替えた兵器の個数 1シナリオの間、情報収集判定の達成値を2点追加する

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	7		7	
		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
その他修正							
合計		5	5	8	12	2	
