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	近接乱闘	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	1	4	1	0	0	6
敏捷	1	5	0	0	0	6
器用	0	3	0	0	0	3
感覚	2	2	0	0	2	6
知性	0	2	0	0	0	2
運	0	1	0	0	0	1

LP	25
TP	10
機体P	25
行動値	9

戦闘系技能			
技能	SL	修正	判定値
命中：格闘	3	1	10
命中：射撃	1	0	5
命中：戦術		0	2
回避		0	6
行動値	1	0	9

筋力技能			
技能	SL	修正	判定値
力技	1	0	7
持久力		0	6
敏捷技能			
運動	2	0	8
隠密		0	6

器用技能			
技能	SL	修正	判定値
精密作業	1	0	4
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	3	0	5
プログラム		0	2
学術		0	2
医療知識	1	0	3

知性技能			
技能	SL	修正	判定値
情報：一般		0	2
情報：軍事	1	0	3
情報：裏社会		0	2

所持品	メモ

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
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
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。
天賦の才	-	PA		取得時能力値から1つを選ぶ。それに+2
人脈（格闘命中+1）				

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	9		9	
		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		8	6	9	11	3	