キャラクター名

プレイヤー名

個性						性別	
ワークス	生徒会執行部員					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	2	1	0	0	4
器用	1	3	0	0	0	4
感覚	1	3	0	0	2	6
知性	1	4	0	0	0	5
運	0	2	0	0	0	2

LP	19
TP	9
機体P	15
行動値	10

戦闘系技能			
技能	SL	修正	判定値
命中：格闘		2	5
命中：射撃	1	0	6
命中：戦術		0	4
回避	1	0	6
行動値	1	0	10

筋力技能			
技能	SL	修正	判定値
力技		0	2
持久力	1	0	3
敏捷技能			
運動		0	4
隠密		0	4

器用技能			
技能	SL	修正	判定値
精密作業		0	4
セキュリティ	1	0	5
運転：バイク		0	4
運転：自動車		0	4

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	6
プログラム	2	0	7
学術	2	0	7
医療知識		0	5

知性技能			
技能	SL	修正	判定値
情報：一般	1	0	6
情報：軍事		0	5
情報：裏社会		0	5

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
加速移動	3	RA	1/R	移動力に+3
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

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	6		3	
		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		5	6	10	8	3	