

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	3	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	LP	25
筋力	1	4	0	1	0	6	TP	19
敏捷	1	5	0	2	2	10	機体P	30
器用	0	3	0	0	0	3	行動値	13
感覚	2	2	1	1	0	6		
知性	0	2	0	0	0	2		
運	0	1	0	0	0	1		

戦闘系技能			
技能	SL	修正	判定値
命中：格闘	4	1	13
命中：射撃	1	0	5
命中：戦術		0	2
回避	4	0	12
行動値	1	0	13

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			
技能	SL	修正	判定値
運動	2	0	12
隠密		0	10

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	4	0	6
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
天賦の才	-	PA		取得時能力値から1つを選ぶ。それに+2
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。
白鳥 雪		PA		TP+3
ブロッキング I	1	RA		自機へのレーザー属性を持たない単体・複数攻撃を範囲でない攻撃の命中判定で回避できる
攻撃回数増加 I		PA		MAで二回攻撃可能

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	13		11	
		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)
<b>その他修正</b>							
<b>合計</b>		10	12	13	11	3	