キャラクター名

プレイヤー名

個性						性別	
ワークス	体育教師					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	5	0	0	0	6
敏捷	1	5	0	0	2	8
器用	0	1	0	0	0	1
感覚	2	2	0	0	0	4
知性	0	2	0	0	0	2
運	0	1	1	0	0	2

LP	31
TP	10
機体P	0
行動値	11

戦闘系技能			
技能	SL	修正	判定値
命中：格闘	2	0	9
命中：射撃		0	2
命中：戦術		0	1
回避		0	6
行動値	1	0	11

筋力技能			
技能	SL	修正	判定値
力技	1	0	7
持久力	2	0	8
敏捷技能			
運動	2	0	10
隠密		0	8

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

感覚技能			
技能	SL	修正	判定値
直感	1	0	5
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		0	2
プログラム		0	2
学術	1	0	3
医療知識	1	0	3

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

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
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。

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	0		0	
		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		9	6	11	13	2	