キャラクター名
仮

プレイヤー名

個性						性別	
ワークス	情報訓練生					年齢	
レベル	1	ランク	N	没入タイプ	近接射撃	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	3	0	0	0	4
器用	2	4	0	0	0	6
感覚	1	3	1	0	0	5
知性	0	4	0	0	0	4
運	0	1	0	0	0	1

LP	24
TP	11
機体P	30
行動値	9

戦闘系技能			
技能	SL	修正	判定値
命中：格闘		0	3
命中：射撃	1	0	6
命中：戦術		0	5
回避		0	4
行動値	1	0	9

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	1	0	7
セキュリティ	2	0	8
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	1	0	6
芸術：音楽		0	5
芸術：演劇		0	5
芸術：美術		0	5

知性技能			
技能	SL	修正	判定値
機体知識	4	0	8
プログラム	3	0	7
学術		0	4
医療知識		0	4

知性技能			
技能	SL	修正	判定値
情報：一般		0	4
情報：軍事	1	0	5
情報：裏社会		0	4

所持品	メモ
ヤンデル肯定液	

追加メモリ： 10

所持金： 100

預金、借金：

特技・人脈名	コスト	タイミング	制限	効果
回避運動	1	RA		回避判定に+1d。ビットには適用されない
フォーカス	2	RA		命中判定の達成値に+4
フォーカス	2	RA		命中判定の達成値に+4

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
改造制服	2	4	-1				
その他修正							
合計		8	3	9	10	2	