キャラクター名

プレイヤー名

個性						性別	
ワークス	情報訓練生					年齢	
レベル	3	ランク	N	没入タイプ	遠距離砲撃	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	0	3	0	0	0	3
器用	1	4	0	2	0	7
感覚	2	3	1	0	2	8
知性	1	4	0	2	0	7
運	0	1	0	0	0	1

LP	21
TP	13
機体P	30
行動値	12

戦闘系技能			
技能	SL	修正	判定値
命中：格闘		0	2
命中：射撃		0	7
命中：戦術	4	1	12
回避	4	0	9
行動値	1	1	12

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	3
隠密	1	0	4

器用技能			
技能	SL	修正	判定値
精密作業	1	0	8
セキュリティ	2	0	9
運転：バイク		0	7
運転：自動車		0	7

感覚技能			
技能	SL	修正	判定値
直感	2	0	10
芸術：音楽		0	8
芸術：演劇		0	8
芸術：美術		0	8

知性技能			
技能	SL	修正	判定値
機体知識	4	0	11
プログラム	3	0	10
学術		0	7
医療知識		0	7

知性技能			
技能	SL	修正	判定値
情報：一般		0	7
情報：軍事	1	0	8
情報：裏社会		0	7

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
フォーカス	2	RA		命中判定の達成値に+4
天賦の才	-	PA		取得時能力値から1つを選ぶ。それに+2
回避運動	1	RA		回避判定に+1d。ビットには適用されない
攻撃回数増加	-	PA		MAで二種類の武器で攻撃可能。
エリス・H・シュバルツ	-	PA		射撃命中が1上昇。

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	2		2	
		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
特攻服	2	4	-1				行動値+1(手動で記入すること)
その他修正							
合計		10	8	12	11	4	