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	2	ランク	N	没入タイプ	近接格闘	功績点	18/18

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値
筋力	2	4	0	0	0	6
敏捷	0	5	1	1	2	9
器用	1	3	0	0	0	4
感覚	1	2	0	1	0	4
知性	0	2	0	0	0	2
運	0	1	0	0	0	1

LP	25
TP	15
機体P	20
行動値	12

戦闘系技能			
技能	SL	修正	判定値
命中：格闘	4	0	11
命中：射撃	1	0	5
命中：戦術		0	3
回避	3	0	9
行動値	1	0	12

筋力技能			
技能	SL	修正	判定値
力技		0	6
持久力		0	6
敏捷技能			
運動	3	0	12
隠密		0	9

器用技能			
技能	SL	修正	判定値
精密作業	1	0	5
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		0	4
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	2	0	4
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
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
回避運動	1	RA		回避判定に+1d。ビットには適用されない
天賦の才	-	PA		取得時能力値から1つを選ぶ。それに+2
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	11		10	
		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
制服	1	2					
その他修正							
合計		10	9	12	13	2	