キャラクター名
仮

プレイヤー名

個性						性別	
ワークス	帰宅部					年齢	
レベル	1	ランク	N	没入タイプ	中距離便利	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	2	2	0	0	0	4
感覚	1	2	0	0	0	3
知性	1	3	0	0	0	4
運	0	3	1	0	0	4

LP	15
TP	8
機体P	5
行動値	7

戦闘系技能			
技能	SL	修正	判定値
命中：格闘	1	0	3
命中：射撃	1	0	4
命中：戦術		0	4
回避	1	0	4
行動値		0	7

筋力技能			
技能	SL	修正	判定値
力技		0	2
持久力		0	2

敏捷技能			
運動	1	0	4
隠密	1	0	4

器用技能			
技能	SL	修正	判定値
精密作業		0	4
セキュリティ		0	4
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	3
芸術：音楽		0	3
芸術：演劇		0	3
芸術：美術		0	3

知性技能			
技能	SL	修正	判定値
機体知識	1	0	5
プログラム	2	0	6
学術	2	0	6
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		0	4
情報：裏社会		0	4

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
高速準備	X	SA		兵器を入れ替えることができる。コストは入れ替えた兵器の個数
回避補正	1	RA		対象の回避判定に+1d。増えた分のダイスはオペレーターが振る
機体修理	5	非戦闘時		対象となる機体のHPを[2D+【知性】+<機体知識>x2]点回復させる。1機につき1ダイブに1回まで使用可能。

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		3	4	7	7	1	