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	3	ランク	N	没入タイプ	遠距離射撃	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	4	0	0	0	4
敏捷	0	5	0	0	0	5
器用	2	3	0	2	1	8
感覚	2	2	1	2	0	7
知性	0	2	0	0	0	2
運	0	1	0	0	0	1

LP	28
TP	24
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	2	0	6
命中：射撃	3	1	11
命中：戦術		0	5
回避		0	6
行動値	2	0	9

筋力技能			
技能	SL	修正	判定値
力技		0	4
持久力	3	0	7
敏捷技能			
運動	2	0	7
隠密	1	0	6

器用技能			
技能	SL	修正	判定値
精密作業	2	0	10
セキュリティ		0	8
運転：バイク		0	8
運転：自動車		0	8

感覚技能			
技能	SL	修正	判定値
直感		0	7
芸術：音楽		0	7
芸術：演劇		0	7
芸術：美術		0	7

知性技能			
技能	SL	修正	判定値
機体知識	4	0	6
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
フォーカス	2	RA		命中判定の達成値に+4
エリス				射撃命中+1
訓練：器用	-	PA		器用+1
コンバットセンス				TPをLV+5足す

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	6		6	
		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		14	5	9	24	3	