キャラクター名

プレイヤー名

個性						性別	
ワークス	生徒会執行部員					年齢	
レベル	3	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	2	1	1	0	5
器用	2	3	0	1	0	6
感覚	1	3	0	2	2	8
知性	0	4	0	0	0	4
運	0	2	0	0	0	2

LP	18
TP	14
機体P	25
行動値	11

戦闘系技能

技能	SL	修正	判定値
命中：格闘		0	3
命中：射撃	4	1	12
命中：戦術		0	5
回避	4	0	10
行動値	2	0	11

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

技能	SL	修正	判定値
運動		0	5
隠密		0	5

器用技能

技能	SL	修正	判定値
精密作業		0	6
セキュリティ	1	0	7
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	9
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	3	0	7
プログラム	3	0	7
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	1	0	5
情報：軍事		0	4
情報：裏社会		0	4

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
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
ヒットアンドウェイ	1	RA		全ての武器で移動後が可能になる

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	3		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
制服	1	2					
その他修正							
合計		8	10	11	10	4	