キャラクター名

プレイヤー名

個性						性別	
ワークス	優等生					年齢	
レベル	2	ランク	N	没入タイプ	近接格闘	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	2	2	0	0	0	4
敏捷	0	3	0	1	0	4
器用	1	3	0	0	0	4
感覚	1	2	1	1	2	7
知性	0	4	0	0	0	4
運	0	2	0	0	0	2

LP	21
TP	10
機体P	20
行動値	9

戦闘系技能			
技能	SL	修正	判定値
命中：格闘	3	1	8
命中：射撃		0	5
命中：戦術		0	4
回避	3	0	8
行動値	1	0	9

筋力技能			
技能	SL	修正	判定値
力技		0	4
持久力		0	4
敏捷技能			
運動	3	0	7
隠密		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	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	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	2	0	6
プログラム	1	0	5
学術	2	0	6
医療知識	1	0	5

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
応急処置セット	

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
天賦の才(感覚)	-	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
浄心　時雨		人脈		1シナリオに1回TPを1ｄ6点回復。没入中にも効果あり
回避運動	1	RA		回避判定に+1d。ビットには適用されない

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	8		7	
鉄パイプ	2	1	1	7	1	12	
		1	0	0		0	
		1	0	0		0	

防具	重量	防御	回避	行動	転倒	反応	メモ
胴着	2	1					格闘命中+1(手動で記入すること)
その他修正							
合計		7	8	9	11	3	