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

LP	16
TP	10
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		0	3
命中：射撃	3	0	7
命中：戦術		0	4
回避	3	0	8
行動値	2	0	12

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	2	0	7
隠密		0	5

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	1	0	6
芸術：音楽		0	5
芸術：演劇		0	5
芸術：美術		0	5

知性技能			
技能	SL	修正	判定値
機体知識	2	0	7
プログラム	1	0	6
学術	2	0	7
医療知識	1	0	6

知性技能			
技能	SL	修正	判定値
情報：一般	1	0	6
情報：軍事	1	0	6
情報：裏社会		0	5

所持品	メモ
リポD	

追加メモリ： 10

所持金： 250

預金、借金：

特技・人脈名	コスト	タイミング	制限	効果
加速移動	3	RA	1/R	移動力に+3
遺伝子調整体	-	PA		器用：取得時能力値から1つを選ぶ。その能力値の<運転：〇>と<情報：〇>を除く技能なし判定を能力値判定に置き換え
フォーカス	2	RA		命中判定の達成値に+4
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	3		2	
小型拳銃	2	1	2	9	1	15	
		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	8	12	8	2	