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	1	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	4	0	0	0	4
敏捷	1	5	1	0	2	9
器用	2	3	0	0	0	5
感覚	1	2	0	0	0	3
知性	0	2	0	0	0	2
運	0	1	0	0	0	1

LP	19
TP	15
機体P	25
行動値	12

戦闘系技能			
技能	SL	修正	判定値
命中：格闘	2	0	8
命中：射撃	2	0	6
命中：戦術		0	3
回避	3	0	9
行動値	1	0	12

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	2	0	11
隠密		0	9

器用技能			
技能	SL	修正	判定値
精密作業	1	0	6
セキュリティ		0	5
運転：バイク		0	5
運転：自動車		0	5

感覚技能			
技能	SL	修正	判定値
直感	1	0	4
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	3	0	5
プログラム	1	0	3
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
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

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	7		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
その他修正							
合計		5	9	12	11	1	