

キャラクター名  
 武子

プレイヤー名

個性						性別	女
ワークス	戦闘訓練生					年齢	18
レベル	6	ランク	B	没入タイプ	近接乱闘	功績点	104/204

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値	LP	30
筋力	1	4	0	2	0	7	TP	20
敏捷	1	5	0	5	0	11	機体P	25
器用	0	3	0	0	0	3	行動値	22
感覚	2	2	0	2	0	6		
知性	0	2	1	1	0	4		
運	0	1	0	0	0	1		

**戦闘系技能**

技能	SL	修正	判定値
命中:格闘	5	1	15
命中:射撃	1	0	5
命中:戦術	2	0	5
回避		0	8
行動値	5	0	20

**筋力技能**

技能	SL	修正	判定値
力技	1	0	8
持久力		0	7

**敏捷技能**

技能	SL	修正	判定値
運動	2	0	13
隠密	1	0	12

**器用技能**

技能	SL	修正	判定値
精密作業	1	0	4
セキュリティ		0	3
運転:バイク		0	3
運転:自動車		0	3

**感覚技能**

技能	SL	修正	判定値
直感	1	0	7
芸術:音楽		0	6
芸術:演劇		0	6
芸術:美術		0	6

**知性技能**

技能	SL	修正	判定値
機体知識	5	0	9
プログラム		0	4
学術		0	4
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	1	0	5
情報:裏社会		0	4

所持品	メモ

特技・人脈名	コスト	タイミング	制限	効果
戦闘狂	Lv+2	SA		SAを使用して解除するまで、命中判定に+1d、回避判定に-1d
思考最適化	Lv+5	RA		すべての判定で使用するダイスを1個増やす。この効果は3R(30秒)持続する。1シナリオに1回だけ使用可能。
ブロック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

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	15		13	
		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		13	8	22	12	3	

追加メモリ:

所持金:  預金、借金: