キャラクター名

プレイヤー名

個性						性別	
ワークス	情報訓練生					年齢	
レベル	1	ランク	N	没入タイプ	近接乱闘	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	1	2	1	0	0	4
敏捷	1	3	0	0	0	4
器用	0	4	0	0	0	4
感覚	2	3	0	0	2	7
知性	0	4	0	0	0	4
運	0	1	0	0	0	1

LP	24
TP	9
機体P	30
行動値	9

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

筋力技能			
技能	SL	修正	判定値
力技	1	0	5
持久力	1	0	5
敏捷技能			
運動		0	4
隠密		0	4

器用技能			
技能	SL	修正	判定値
精密作業	1	0	5
セキュリティ	2	0	6
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	8
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	4	0	8
プログラム	2	0	6
学術		0	4
医療知識		0	4

知性技能			
技能	SL	修正	判定値
情報：一般		0	4
情報：軍事	1	0	5
情報：裏社会		0	4

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
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	9		9	
		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		6	5	9	10	3	

所持品	メモ

追加メモリ： 10

所持金：

預金、借金：