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	遠距離射撃	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	0	3	0	0	0	3
器用	2	4	1	0	0	7
感覚	2	3	0	0	0	5
知性	0	4	0	0	0	4
運	0	1	0	0	2	3

LP	18
TP	11
機体P	15
行動値	8

戦闘系技能			
技能	SL	修正	判定値
命中：格闘		0	2
命中：射撃	1	2	9
命中：戦術		0	5
回避		0	4
行動値	1	0	8

筋力技能			
技能	SL	修正	判定値
力技		0	2
持久力	1	0	3

敏捷技能			
技能	SL	修正	判定値
運動		0	3
隠密	1	0	4

器用技能			
技能	SL	修正	判定値
精密作業	2	0	9
セキュリティ	2	0	9
運転：バイク		0	7
運転：自動車		0	7

感覚技能			
技能	SL	修正	判定値
直感		0	5
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	1	1	6
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
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
フォーカス	2	RA		命中判定の達成値に+4
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	2		2	
		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		4	4	8	11	2	

所持品	メモ

追加メモリ： 10

所持金：

預金、借金：