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	情報支援B	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	1	0	0	5
器用	0	4	0	0	0	4
感覚	1	3	0	0	0	4
知性	2	4	0	0	0	6
運	0	1	0	0	0	1

LP	20
TP	10
機体P	30
行動値	15

戦闘系技能			
技能	SL	修正	判定値
命中：格闘		0	3
命中：射撃		0	4
命中：戦術	1	1	7
回避		0	4
行動値	4	0	15

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	5
隠密		0	5

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	3	0	7
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		0	4
芸術：音楽		0	4
芸術：演劇		0	4
芸術：美術		0	4

知性技能			
技能	SL	修正	判定値
機体知識	4	0	10
プログラム	3	0	9
学術		0	6
医療知識		0	6

知性技能			
技能	SL	修正	判定値
情報：一般		0	6
情報：軍事	1	0	7
情報：裏社会		0	6

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
命中修正	2	RA		対象の命中判定に+1d。増えた分のダイスはオペレーターが振る
フォーカス	2	RA		命中判定の達成値に+4
鳳　朱音				戦術命中+1

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	
		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	15	8	2	

早いが脆い。先手を取って敵をすっころばせなければ延々と転倒するはめに。
慣れないうちは行動の早さを活かしたオペレーターをする方がいいだろう。