キャラクターシート

キャラクター名	
プレイヤー名	
コード名	宮本武蔵
スタイルクラス	ブレイカー
レイヤークラス	アームズ
消費経験点	
備考	

双剣のサムライ

年齢		性別	
身長		体重	
髪の色		瞳の色	
肌の色		生年月日	

ライフパス

出自		汎用特技：	
経験		得意分野：	
動機		目的：	
邂逅			
コードフォルダの形態			
コードへの感情			

能力値

体力	敏捷	感覚	知力	意志	幸運
4	3	2	3	4	2

格闘		軽武器		射撃		クラフト		自我		天運	
重武器	2	運動		騎操		機械操作		交渉		人運	1
頑健		回避		探知	1	推理		芸術		生命運	1

副能力値

項目名	生命力(HP)	精神力(MP)	行動値	解放力(ACN)
コードデータ	24	20	5	—
スタイルクラス	20	20	2	—
その他				
合計	44	40	7	5

コネクション

名前	関係	感情	分野	備考

特技

名称	Lv	種別	タイミング	判定	対象	射程	代償	使用条件	備考
オーバーレイ	1	自動	戦闘不能	自動成功	自身	なし	1ACN	シーン1回	戦闘不能を回復し、【HP】を9点回復する。(P96)
二天一流	1	自動、コード	常時	なし	自身	なし	なし	TW	命中判定にDB2(計8D)、ダメ+10(計《物》+28)。(P72)
デストラクション	1	自動	解説参照	自動成功	自身	なし	なし	なし	DR直前。《絶》化。ダメ+[(消費したACN)×10]。(P80)
タイプ：アームズ	1	自動、アイテム	解説参照	なし	自身	なし	なし	なし	アームズ装備をひとつ入手。(P86)
ウォークライ	1	なし	マイナー	自動成功	自身	なし	5MP	なし	命中判定にDP2。ダメ+10。(P80)
闘争の才	1	なし	常時	なし	自身	なし	なし	単体	単体に攻撃する場合、ダメ+1D。(P81)
比翼連理	1	アイテム	常時	なし	自身	なし	なし	なし	武器を「部位：両手」に変更し、攻撃力に+3(計算済み)。(P87)

武器

名称	種別	命	攻	射	部位	代償	備考
斬鉄の刃	白兵(重武器)	±0	《物》+18	0	両手	なし	判定で[C]が発生したら、防御力を−5してダメを算出。(P115)

防具

名称	種別	防(物)	防(熱)	防(氷)	防(電)	防(幻)	回	行	部位	備考
野戦服	防具	4	3	3	3	3	±0	±0	スーツ	頑丈な素材の戦闘服。(P110)
		3								防具以外のアイテム・特技の効果。
合計		7	3	3	3	3	±0	±0		

アクセサリ

名称	種別	部位	備考
ポイントアーマー	アクセサリ	アクセサリ	《物》属性の防御力に+3(計算済み)。(P112)

その他

名称	種別	部位	備考
メディジェクト	ツール	所持	マイナー、メジャー、戦闘終了プロセス。使用者の【HP】を3D回復。消耗品。3つ所持。(P113)
マインドリーバー	ツール	所持	マイナー、メジャー、戦闘終了プロセス。使用者の【MP】を3D回復。消耗品。(P113)
ポイズンキュア	ツール	所持	マイナー。「BS：邪毒」を回復。消耗品。(P113)
ミッションセット	ツール	所持	無線機や携帯食料、飲料水などのセット。(P114)

※自己使用に限り複製を許可します。©2016 Sei Karasuba / Far East Amusement Research Co.,Ltd　© アークライト／新紀元社