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	ビリー・ザ・キッド
スタイルクラス	チェッカー
レイヤークラス	シャドウ

無形のガンマン

年齢		性別	
身長		体重	
髪の色		瞳の色	
肌の色		生年月日	

消費経験点	備考

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
3	4	4	3	3	1

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

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	17	14	8	—
スタイルクラス	20	16	4	—
その他			+2	
合計	37	30	14	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8点回復する。(P96)
刹那の三射	1	自動、コード	判定の直後	自動成功	自身	なし	1ACN	シーン1回	判定のダイスから3つまで選択し、出目を−3する。(P72)
ファイナライズ	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)+1]D。(P82)
タイプ：シャドウ	1	自動	DR直後	自動成功	自身	なし	1ACN	シナリオ1回	自分が受ける(予定の)ダメージを0にする。(P94)
マルチロック	1	なし	ムーブ	自動成功	自身	なし	4MP	シーン1回	メインプロセス終了まで攻撃の対象を「エリア(選択)」に変更する。(P83)
ドロップシャドウ	1	なし	メジャー	命中判定	単体	武器	4MP	なし	物理攻撃。命中判定にDB1、ダメ+2D。(P95)
シャドウウェポン	1	アイテム	解説参照	なし	解説参照	なし	なし	なし	オールドメンを「部位：その他」に変更し、攻撃力に+3(計算済み)。(P95)

武器

名称	種別	命	攻	射	部位	代償	備考
オールドメン	射撃(射撃)	±0	《物》+10	1	その他	なし	レイヤーの一部となっている拳銃。(P106)

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								
合計		4	3	3	3	3	±0	±0		

アクセサリ

名称	種別	部位	備考
コンバットブーツ	アクセサリ	アクセサリ	【行動値】に+2(計算済み)。(P112)

その他

名称	種別	部位	備考
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)
クアッシュ	射撃(射撃)	所持	暴徒鎮圧用の銃。装備状態ではない。(P110)
マイフェイバリット	ツール	所持	オブジェクト「野営場所」の効果に+3。(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