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	織田信長
スタイルクラス	サポーター
レイヤークラス	シャドウ
消費経験点	
備考	

第六天魔王

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
2	2	3	4	4	2

格闘		軽武器		射撃		クラフト	2	自我	1	天運	1
重武器		運動		騎操		機械操作		交渉	1	人運	
頑健		回避		探知	1	推理	1	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	14	20	5	—
スタイルクラス	18	26	0	—
その他				
合計	32	46	5	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7点回復する。(P96)
魔王の覇気	1	自動、コード	判定の直後	自動成功	単体	0～1	1ACN	シナリオ1回	判定のダイスから3つまで選択し、出目を10に変更する。(P67)
ゲートキーパー	1	自動	DR直後	自動成功	エリア(選択)	0～1	なし	ラウンド1回	対象が受ける(予定の)ダメを〔(消費したACN)×10＋10〕軽減。(P84)
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)
影の縛鎖	1	なし	判定の直前	自動成功	単体	0～1	4MP	ラウンド1回	対象が行なう判定にDP3を与える。(P94)
心影世界	1	なし	セットアップ	自動成功	エリア(選択)	0～1	10MP	シーン1回	ラウンド終了まで対象が行なうあらゆる判定にDB3。(P95)
アドバイス	1	なし	判定の直前	自動成功	単体	武器	5MP	ラウンド1回	対象が行なう判定にDB2。(P84)

武器

名称	種別	命	攻	射	部位	代償	備考
インパクトランス	クラフト(クラフト)	±0	《物》＋9	0～1	クラフト	5MP	衝撃波で敵を貫く攻撃。(P108)

防具

名称	種別	防(物／熱／氷／電／幻)					回	行	部位	備考
ハードジャケット	防具	3	1	1	2	0	±0	±0	スーツ	防御効果のある服。(P110)
クッションコート	防具	3	1	0	1	0	±0	±0	コート	衝撃吸収力のあるコート。(P111)
合計		6	2	1	3	0	±0	±0		

アクセサリ

名称	種別	部位	備考

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。(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。2つ所持。(P113)
高額品リスト	ツール	所持	高額で買い取ってもらえる物品のリスト。(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