コードレイヤード 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	名もなき魔術師
スタイルクラス	ブレイカー
レイヤークラス	マージ
消費経験点	
備考	

老練の魔術師

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
3	1	4	4	3	3

格闘		軽武器		射撃		クラフト	2	自我		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		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	21	18	5	—
スタイルクラス	20	20	2	—
その他				
合計	41	38	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8点回復する。(P96)
秘められし業	1	自動、コード	DR直前	自動成功	自身	なし	4MP	なし	与えるダメージに+2D。(P73)
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：マージ	1	自動	判定の直後	自動成功	自身	なし	なし	シナリオ3回	判定のダイスからひとつ選択し、出目を1に変更する。(P92)
マキシクラフト	1	なし	メジャー	命中判定	単体	武器	5MP	なし	クラフト攻撃。ダメ+2D。(P93)
不動調息	1	なし	ムーブ	自動成功	自身	なし	5MP	なし	メインプロセスの間、ダメ+10。(P81)
スーパーマインド	1	なし	常時	なし	自身	なし	なし	なし	クラフトロジックの代償を−1する(計算済み)。(P93)

武器

名称	種別	命	攻	射	部位	代償	備考
サンダーピラー	クラフト(クラフト)	−1	《電》+9	0〜1	クラフト	6MP	敵に雷を放つ攻撃。(P109)

防具

名称	種別	防(物)	防(熱)	防(氷)	防(電)	防(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)
合計		3	1	1	2	0	±0	±0		

アクセサリ

名称	種別	部位	備考
メディカルポーチ	アクセサリ	アクセサリ	クリンナップで消耗品をひとつ使用可能。シーン1回。(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)
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)
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