# キャラクターシート
アーキテクト用

| | |
|---|---|
| キャラクター名 | |
| プレイヤー名 | |
| コード名 | ダインスレイフ |
| スタイルクラス | ブレイカー |
| レイヤークラス | アーキテクト |
| ワークス | |
| 消費経験点 | |
| 備考 | |

鋼鉄の狩人

| | | | |
|---|---|---|---|
| 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 | アーキテクトレイヤー | | |
| コードへの感情 | | | |

## 能力値

| 体力 | 敏捷 | 感覚 | 知力 | 意志 | 幸運 |
|---|---|---|---|---|---|
| 4 | 2 | 4 | 4 | 3 | 1 |

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 格闘 | | 軽武器 | | 射撃 | 2 | クラフト | | 自我 | 1 | 天運 | |
| 重武器 | | 運動 | | 騎操 | | 機械操作 | | 交渉 | | 人運 | |
| 頑健 | | 回避 | | 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 | 22 | 14 | 6 | − |
| スタイルクラス | 20 | 20 | 2 | − |
| その他 | | | −1 | −1 |
| 合計 | 42 | 34 | 7 | 4 |

## 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 | 1 ACN | シーン1回 | 戦闘不能を回復し、【HP】を9点回復する。(『CL』P96) |
| 斬血ノ呪 | 1 | 自動、コード | 解説参照 | 自動成功 | 自身 | なし | 5 MP | ラウンド1回 | 攻撃の際に使用。命中判定にDP 2、ダメ＋4D。攻撃失敗時に【HP】を3D失う。(『VR』P32) |
| 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 | 単体 | DR直前。《絶》化。ダメ＋[(消費したACN) × 10]。(『CL』P80) |
| アーキテクトレイヤー | 1 | 自動、アイテム | 解説参照 | なし | 自身 | なし | なし | なし | アーキテクト装備をひとつ入手。【解放力】−1(計算済み)。(『VR』P42) |
| 闘争の才 | 1 | なし | 常時 | なし | 自身 | なし | なし | 単体 | 単体に攻撃時、与えるダメ＋1D(『CL』P81)。 |
| 強化手術：感覚 | 1 | なし | 常時 | なし | 自身 | なし | なし | なし | 【精神力】−3(計算済み)、〈探知〉判定と命中判定にDB 2。(『VR』P42) |
| フォトンバレット | 1 | なし | メジャー | 命中判定 | 単体 | 武器 | 3 MP | レイヤー使用、ラウンド1回 | 対象に射撃攻撃。命中判定の達成値＋1、ダメ＋4。(『VR』P44) |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |

## 武器

| 名称 | 種別 | 命 | 攻 | 射 | 部位 | ハ | ソ | GP | 代償 | 備考 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| レイジング | 射撃(射撃) | ±0 | 《物》＋16 | 1～2 | 両手 | 2 | 2 | 2 | なし | 突撃銃型。(『VR』P66) |
| | | | | | | | | | | |

## 防具

| 名称 | 種別 | 防(物) | 防(熱) | 防(氷) | 防(電) | 防(幻) | 回 | 行 | ハ | ソ | GP | 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。(『CL』P110) |
| | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | |
| 合計 | | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | ±0 | ±0 | | | | | |

## ARCオプション

| 名称 | 種別 | 備考 |
|---|---|---|
| フロートスタビライザー | ARC(ハード) | ムーブで使用。命中判定にDB1。(『VR』P68) |
| ロングバレル | ARC(ハード) | レイジングの攻撃力に＋5、装備者の【行動値】を−1。(『VR』P68) |
| アタックバランサー | ARC(ソフト) | レイジングの命中修正に＋1(計算済み)。(『VR』P69) |
| オメガコア | ARC(ソフト) | レイジングのGPに+1(計算済み)。(『VR』P69) |

## 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。2つ所持。(『CL』P113) |
| パワーウェア | ツール | 所持 | マイナー。メインプロセスの間、【体力】および【体力】に属する技能の判定にDB1。アサルト中は使用不可。シナリオ3回。(『VR』P63) |
| | | | |
| | | | |

※自己使用に限り複製を許可します。©2018 Sei Karasuba / Far East Amusement Research Co.,Ltd　© アークライト／新紀元社