Code-TD ノーマル Ver0.5 キャラクターシート	キャラクター名 格闘青年	プレイヤー名
	設定	

HP	(体力＋1)×5	イニシアチブ値	知＋技
30		5	

体力	5	技術	3	知力	2	社会	2
最高	250	最高	150	最高	100	最高	100

名称	確率	大 C	名称	確率	大 C	名称	確率	大 C	名称	確率	大 C
歩行	100		精密動作	60		基礎学力	40		魅力	40	
運動	100		目星	30		直感	20				
耐久	50										
力技	100	50 10									
走行	80	40 8									
格闘	100	50 10							セッション参加履歴・成長数		

武器

種別	名称	効果最低	攻撃力	防御力	射程	その他
格闘	素手	0	A/2	－	至近	
格闘	トンファー	5	A-5	G-5	至近	

防具

種別	名称	装甲	その他	回避制限合計
防具	制服	1		0

アイテム

Code-TD ノーマル Ver0.5 キャラクターシート	キャラクター名 不良青年	プレイヤー名
	設定	

HP	(体力＋1)×5	イニシアチブ値	知＋技
	15		8

体力	2	技術	5	知力	3	社会	2
最高	100	最高	250	最高	150	最高	100

名称	確率	大 C	名称	確率	大 C	名称	確率	大 C	名称	確率	大 C
歩行	100		精密動作	100		基礎学力	60		魅力	40	
運動	40		目星	50		直感	30				
耐久	20		釣り	50	25 5						
			細工	50	25 5						
			回避	70	35 7						
									セッション参加履歴・成長数		

武器

種別	名称	効果最低	攻撃力	防御力	射程	その他
格闘	素手	0	A/2	−	至近	運動使用
短剣	ナイフ	2	A−2	−	至近	精密動作使用
投擲	投げナイフ(遠)	5	A−5	−	10m	2本所持・精密動作使用

防具

種別	名称	装甲	その他	回避制限合計
防具	制服	1		0

アイテム

スマートフォン

Code-TD ノーマル Ver0.5 キャラクターシート	キャラクター名 未来のエンジニア	プレイヤー名
	設定	

HP	(体力＋1)×5	イニシアチブ値	知＋技
15			

体力	2	技術	3	知力	5	社会	2
最高	100	最高	150	最高	250	最高	100

名称	確率	大 C	名称	確率	大 C	名称	確率	大 C	名称	確率	大 C
歩行	100		精密動作	60		基礎学力	100		魅力	40	
運動	40		目星	30		直感	50				
耐久	20		操縦: ゲーム	30	15 3	PC	80	40 8			
			電脳体操作	29	14 2	地図	60	30 6			

セッション参加履歴・成長数

武器

種別	名称	効果最低	攻撃力	防御力	射程	その他
格闘	素手	0	A/2	−	至近	運動使用

防具

種別	名称	装甲	その他	回避制限合計
防具	制服	1		0

アイテム

スマートフォン

Code-TD ノーマル Ver0.5 キャラクターシート	キャラクター名 未来の報道者	プレイヤー名
	設定	

HP	(体力＋1)×5	イニシアチブ値	知＋技
	15		5

体力	2	技術	2	知力	3	社会	5
最高	100	最高	100	最高	150	最高	250

名称	確率	大 C	名称	確率	大 C	名称	確率	大 C	名称	確率	大 C
歩行	100		精密動作	40		基礎学力	60		魅力	100	
運動	40		目星	20		直感	30		交渉	80	40 8
耐久	20					暗記	20	10 2	調達	80	40 8
									歌唱	65	32 6

セッション参加履歴・成長数

武器

種別	名称	効果最低	攻撃力	防御力	射程	その他
格闘	素手	0	A/2	－	至近	

防具

種別	名称	装甲	その他	回避制限合計
防具	制服	1		0

アイテム

スマートフォン

エキストラ：信頼できる友人

Code-TD ノーマル Ver0.5 キャラクターシート	キャラクター名 不自由な超能力者	プレイヤー名
	設定	

HP	(体力＋1)×5	イニシアチブ値	知＋技
	10		6

体力	1	技術	1	知力	5	社会	5
最高	50	最高	50	最高	250	最高	250

名称	確率	大 C	名称	確率	大 C	名称	確率	大 C	名称	確率	大 C
歩行	50		精密動作	20		基礎学力	100		魅力	100	
運動	20		目星	10		直感	50		超能力	50	25 5
耐久	10					読書	65	32 6	調達	50	25 5

セッション参加履歴・成長数

武器

種別	名称	効果最低	攻撃力	防御力	射程	その他

防具

種別	名称	装甲	その他	回避制限合計
				0

アイテム

Psi コントローラ(超能力の難易度－2)

Code-TD PK Ver0.1 アビリティシート	キャラクター名 不自由な超能力者	プレイヤー名
	メモ	

名称	種別	最低値	タイミング
恐怖幻影	超能力	12	メジャー
効果 10m以内の対象1名に恐ろしい幻覚を見せる		組み合わせ・経験点 超能力＋幻覚＋精密化＋単体＋闇／3	
名称	種別	最低値	タイミング
効果		組み合わせ・経験点	
名称	種別	最低値	タイミング
効果		組み合わせ・経験点	
名称	種別	最低値	タイミング
効果		組み合わせ・経験点	
名称	種別	最低値	タイミング
効果		組み合わせ・経験点	
名称	種別	最低値	タイミング
効果		組み合わせ・経験点	
名称	種別	最低値	タイミング
効果		組み合わせ・経験点	
名称	種別	最低値	タイミング
効果		組み合わせ・経験点	
名称	種別	最低値	タイミング
効果		組み合わせ・経験点	

Code-TD ノーマル Ver0.5 キャラクターシート	キャラクター名 無自覚な魔法使い	プレイヤー名
	設定	

HP	(体力＋1)×5	イニシアチブ値	知＋技
	25		7

体力	4	技術	4	知力	3	社会	1
最高	200	最高	200	最高	150	最高	50

名称	確率	大 C	名称	確率	大 C	名称	確率	大 C	名称	確率	大 C
歩行	100		精密動作	80		基礎学力	60		魅力	20	
運動	80		目星	40		直感	30				
耐久	40		投擲	80	40 8	魔法	12	6 1			
水泳	100	50 10									

セッション参加履歴・成長数

武器

種別	名称	効果最低	攻撃力	防御力	射程	その他

防具

種別	名称	装甲	その他	回避制限合計
				0

アイテム

Code-TD PK Ver0.1 アビリティシート	キャラクター名 無自覚な魔法使い	プレイヤー名
	メモ	

名称	種別	最低値	タイミング
水球	魔法	10	メジャー
効果 水を球状にする、またはボールに水をまとわせて10m先へ発射する。 攻撃に使用した場合、ダメージはA(効果値と同値)となる。		組み合わせ・経験点 魔法＋弾丸＋単体＋不安定＋水／3	
名称	種別	最低値	タイミング
効果		組み合わせ・経験点	
名称	種別	最低値	タイミング
効果		組み合わせ・経験点	
名称	種別	最低値	タイミング
効果		組み合わせ・経験点	
名称	種別	最低値	タイミング
効果		組み合わせ・経験点	
名称	種別	最低値	タイミング
効果		組み合わせ・経験点	
名称	種別	最低値	タイミング
効果		組み合わせ・経験点	
名称	種別	最低値	タイミング
効果		組み合わせ・経験点	
名称	種別	最低値	タイミング
効果		組み合わせ・経験点	

Code-TD ノーマル Ver0.5 レコードシート	シナリオ名 星条学園の学園祭	
	日付 2018/8/5	GM名 長斗　祐介
	キャラクター名 四星　瑠衣	プレイヤー名 館林　真

HP		イニシアチブ
15	10 → 12 → 9 → 5	5
		~~7~~ ~~11~~ 12

メモ

第三電算機研究会の手伝いをすることになった
　　責任者:上砂　嵐

文化祭当日に新聞部の取材予定
　　昼の部に演劇研究会部室にいる必要がある

当日の発表は夕方の部

アイテム

はこまるコントローラ　→　電算機研究会の発表用

ICレコーダ

デジタルビデオカメラ

		所持金 15，000円	
シナリオの全体目的を達成した		その他	
シナリオの個人目的を達成した		取得経験点	
良いロールプレイが出来た			