

アーマス

キャラクターシート

ver.1.0

刹那の剣

| | | |
|---------|-----------|-------|
| キャラクター名 | 使用経験点 | 累計経験点 |
| プレイヤー名 | キャラクターレベル | 1 |

| 能力値 | 魂魄値 | 技能 | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|--|-----------------|--------------------------|--------------------------|-----------|------------|---------|--------------------------|--------------------------|--|--|--------------------------|--------------------------|-------|--|--------------------------|--------------------------|
| 筋力 A 17 | G 3 気概 (A+B)÷10 <small>(ダイス数)</small> 得意 / 普通 / 苦手 格闘 7 3 1 運動 ⑦ 3 1 追跡/逃走 7 3 1 威圧 ⑦ 3 1 操縦 7 3 1 | ライパス ワークス 出自 悲劇 願望 指輪(リング) 宝石・形状 etc 指輪の位置: 手 指 | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 敏捷 B 15 | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 知能 C 9 | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 感覚 D 13 | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 意思 E 13 | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 魅力 F 11 | H 2 理知 (C+D)÷10 <small>(ダイス数)</small> 得意 / 普通 / 苦手 コンピュータ 7 3 ① 医学 7 3 1 隠密 7 3 1 知覚 7 3 1 教養 7 3 1 | メモリア <table border="1"> <thead> <tr> <th>メモリア名</th> <th>対象</th> <th>感情(ポジティブ)</th> <th>感情(ネガティブ)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> <tr> <td>パートナー</td> <td></td> <td><input type="checkbox"/></td> <td><input type="checkbox"/></td> </tr> </tbody> </table> | メモリア名 | 対象 | 感情(ポジティブ) | 感情(ネガティブ) | | | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | | | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | パートナー | | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| メモリア名 | | | 対象 | 感情(ポジティブ) | 感情(ネガティブ) | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | |
| パートナー | | | | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | |
| 死の予感 <input type="checkbox"/> | 喪失 <input type="checkbox"/> | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| I 2 欲望 (E+F)÷10 <small>(ダイス数)</small> 得意 / 普通 / 苦手 交渉 7 3 1 調達 7 3 1 犯罪 7 3 1 自我 7 3 1 芸術 7 3 1 | | リレーション (デュオの関係性) 主導権 ■ 全 ■ 従 関係: 葛藤: その他: <table border="1"> <thead> <tr> <th>合体異能力(クロスアナザー)名</th> <th>タイミング</th> <th>対象</th> <th>代償</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>シンクロフィニッシュ</td> <td>命中判定の直前</td> <td>自身</td> <td>各2</td> </tr> </tbody> </table> 効果 攻撃値+10。増加したダイスはパートナーが振る P ### | 合体異能力(クロスアナザー)名 | タイミング | 対象 | 代償 | シンクロフィニッシュ | 命中判定の直前 | 自身 | 各2 | | | | | | | | |
| 合体異能力(クロスアナザー)名 | タイミング | | 対象 | 代償 | | | | | | | | | | | | | | |
| シンクロフィニッシュ | 命中判定の直前 | | 自身 | 各2 | | | | | | | | | | | | | | |

| 異能力(アナザー)名 | タイミング | 対象 | 代償 | 効果 | 参照ページ |
|------------|---------|----|----|-------------|-------|
| ① ジョーカータイム | 命中判定の直前 | 自身 | 2 | 攻撃値を+2(計算済) | P ### |
| ② 風刃 | 命中判定の直前 | 自身 | 1 | 威力値を+1(計算済) | P ### |

| ソウルウェポン名 | 対象 | 攻撃値 | 威力値 | 防御値 | 効果 | 参照ページ |
|----------|----|-----|-----|-----|----|-------|
| カタナ | 単体 | 3 | 2 | 1 | なし | P ### |

| | | | | |
|-------------------|-----------------|------------|------------|-----------|
| 攻撃値合計 5 (ダイス数) | ソウルウェポン 得意 ⑦ | 威力値合計 3 | 防御値合計 1 | 代償合計 3 |
|-------------------|-----------------|------------|------------|-----------|

耐久力
HP 20-(G+H+I)
13

魂
30