

アーマード

キャラクターシート

ver.1.0

煉獄の王

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 9	G 2 気概 (A+B)÷10 (ダイス数) 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	
敏捷 B 11		
知能 C 17		
感覚 D 13		
意思 E 13		
魅力 F 15	H 3 理知 (C+D)÷10 (ダイス数) 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	
死の予感 ☐	喪失 ☐	
	I 2 欲望 (E+F)÷10 (ダイス数) 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	

ライフパス	指輪(リング)
ワークス	宝石・形状 etc
出自	指輪の位置: 手 指
悲劇	
願望	
特徴的な外見	年齢
その他の外見 (髪・瞳・肌・etc)	性別
	身長
	体重

メモリア			
メモリア名	対象	感情(ポジティブ)	感情(ネガティブ)
		☐	☐
		☐	☐
パートナー		☐	☐

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:			
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
効果	攻撃値 +10。増加したダイスはパートナーが振る P ###		

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 煉獄業火	命中判定の直前	自身	3	威力値 +2 (計算済)	P ###	
② 滅ノ光	命中判定の直前	自身	2	攻撃値 +1、威力値 +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
グリモアール	2体	2	2	0	なし	P ###

攻撃値合計 3 (ダイス数)	ソウルウェポン 得意 ⑦	威力値合計 5	防御値合計 0	代償合計 5
-------------------	-----------------	------------	------------	-----------

耐久力	20 - (G+H+I)
HP	13
魂	30