

アーマード

キャラクターシート

ver.1.0

影の殺人者

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 <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 17		
知能 C 11		
感覚 D 13		
意思 E 15		
魅力 F 13		
死の予感 <input type="checkbox"/>	喪失 <input type="checkbox"/>	

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		感情(ポジティブ)		感情(ネガティブ)	
メモリア名	対象				
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
パートナー		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

リレーション		デュオの関係性	
		主導権	<input type="checkbox"/> 全 <input type="checkbox"/> 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 影潜り	命中判定の直前	自身	2	攻撃値 +1 (計算済)。クリティカルした場合、さらに達成値 +2	P ###
② 弱点看破	命中判定の直前	自身	2	攻撃値 +1 (計算済)。【防御値】を無視してダメージを与える	P ###

耐久力

HP **14**

20 - (G+H+I)

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
シャープナイフ	単体	4	1	1	なし	P ###

攻撃値合計 6 <small>(ダイス数)</small>	ソウルウェポン 得意 ⑦	威力値合計 1	防御値合計 1	代償合計 4	魂 30
--	-----------------	-------------------	-------------------	------------------	----------------

※自己使用に限り複製を許可します。 ©2020 Dogura Tanabata / FarEast Amusement Research Co.,Ltd.