

アーマード

キャラクターシート

ver.1.0

氷の統率者

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 11	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	(A+B)÷10 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 9		
知能 C 15		
感覚 D 13		
意思 E 13		
魅力 F 17		
死の予感 <input type="checkbox"/>	喪失 <input type="checkbox"/>	

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 <small>(髪・瞳・肌・etc)</small>	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)
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
パートナー		<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 <input type="checkbox"/>	
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 常勝戦術	セットアップ	選択	2	攻撃値 +1 (自身は計算済)	P ###	
② 絶対零度	命中判定の直前	自身	3	威力値 + 1 (計算済)。ダメージを受けた対象に【BS:呪縛1】	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
マスケット	単体	2	4	0	なし	P ###

耐久力

HP **13**

20 - (G+H+I)

攻撃値合計 3 <small>(ダイス数)</small>	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
--	------------------------	-------------------	-------------------	------------------

魂

30