アニマアームズ キャラクターシート ver.1.1

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			

主導権 □主 □従

能力値 / 魂魄値 / 技能

筋力 A

敏捷 B

G（ダイス数）

気概 (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

知能 C

感覚 D

H（ダイス数）

理知 (C+D)÷10

	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

意思 E

魅力 F

I（ダイス数）

欲望 (E+F)÷10

	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

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

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		□	□
		□	□
		□	□
		□	□
		□	□
		□	□
		□	□

死の予感	喪失		
□	□		

メモ

パートナー名

容姿など

主導権 □主 □従

合体異能力名（クロスアナザー）	タイミング
対象	代償
効果	
演出	

リレーション（デュオの関係性）

関係:

葛藤:

その他:

関係性の変更履歴

ふたりの思い出など

異能力（アナザー）

	異能力名	タイミング	対象	代償	効果	参照ページ
①						
②						
③						
④						
⑤						

ソウルウェポン

ソウルウェポン名	対象	攻撃値	成功値	威力値	防御値	備考	参照ページ
			7				
			ソウルウェポンの強化				
			合計値				

コンボデータ

コンボ名	組み合わせ	タイミング	対象

攻撃値合計	成功値	威力値合計	防御値合計	代償合計	効果／演出
	7				

耐久力

20−(G+H+I)

HP

魂

30 25 20 15 10 5

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