

アーマード レコードシート

ver.1.0

キャラクター名

プレイヤー名

ゲームマスター名

シナリオ名

プレイ日付

合体異能力

タイミング

対象

代償

使用済

効果

最大値

HP (耐久力)

防御値

バッドステータス

☐

【BS:消耗

n

1 / クリナップでHPがn点減少

☐

【BS:呪縛

n

1 / [威力値]がn点減少(最低1)

☐

【BS:崩壊

n

1 / [防御値]がn点減少(最低0)

初期値

魂

ソウルスナッチ(1D10)後

・魂が20以下……喪失
・魂が10以下……死の予感

ソウルゲイン
結果

メモリア

判定の直前に使用。戦闘以外のダイスロール+1個。複数使用可

メモリア名	対象	感情 (ポジティブ)	感情 (ネガティブ)	使用チェック
パートナー		☐	☐	☐
		☐	☐	☐
		☐	☐	☐
		☐	☐	☐
		☐	☐	☐
		☐	☐	☐
		☐	☐	☐
		☐	☐	☐

セットアッププロセス

使用異能力

対象

効果

代償合計

メインプロセス

使用異能力

対象

効果

代償合計

攻撃値合計

(ダイス数)

ソウルウェポン

得意

⑦

威力値合計

共有されたエモーショナルチットの使用

代償

▼超過攻撃……2枚使用する毎に、自身のダメージ+1

使用枚数

▼限界再起……10枚使用。自身の[戦闘不能]を回復し、HPを全回復

10

▼運命変化……2枚使用。自身の命中判定を1回まで振り直し

2

パーパス

メモ欄

GMの署名

経験点表

・セッションに最後まで参加した	☐ ×3点	点
・パーパスを達成した	☐ ×3点	点
・デュオの関係性や葛藤を表現した	☐ ×3点	点
・パートナーが「いいね!」と感じた	☐ ×3点	点
・GMが「いいね!」と感じた	☐ ×3点	点
・共有されたエモーショナルチットの合計	____点	(最大10点) 点
・場所の手配、連絡などを行なった	☐ ×1点	点
経験点合計		点