アニマアームス

キャラクターシート ver.1.0

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		

凶獣

能力値		魂魄値	技能
筋力	A 15	G 2（ダイス数）	気概 (A+B)÷10
敏捷	B 13		
知能	C 11	H 2（ダイス数）	理知 (C+D)÷10
感覚	D 17		
意思	E 13	I 2（ダイス数）	欲望 (E+F)÷10
魅力	F 9		

気概

	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

理知

	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

欲望

	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

死の予感 □　喪失 □

ライフパス

		指輪（リング）
ワークス		宝石・形状 etc
出自		
悲劇		指輪の位置:　手　指
願望		

特徴的な外見		年齢	
		性別	
その他の外見（髪・瞳・肌・etc）		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　□主　□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	獣憑	セットアップ	自身	2	ラウンドの間、攻撃値＋1、威力値＋1（計算済）	P ###
②	死狂い	セットアップ	自身	3	ラウンドの間、威力値＋3（計算済）。HPを1点消費	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
ガントレット	単体	3	1	2	なし	P ###

耐久力　20−(G+H+I)

HP 14

魂 30

攻撃値合計		威力値合計	防御値合計	代償合計
4（ダイス数）	ソウルウェポン　得意 ⑦	5	2	5

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