

BEASTBIND TRINITY

レコードシート

キャラクター名
(人の名/魔の名)

プレイヤー名

ゲームマスター名

シナリオ名

日付

FP

人間性

人間性ゲージ

人間性 下降効果

SA

(スピリチュアル・アンカー)

愛

罪

絆

エゴ

名称	関係	愛	エゴ化	名称	罪
		☐	☐		☐
		☐	☐		☐
		☐	☐		☐
		☐	☐		☐
		☐	☐		☐
		☐	☐		☐
		☐	☐		☐

愛と罪の効果一覧

●愛の効果

下記からひとつ選択。

◆解放状態になる:いつでも宣言可能。解放状態中のメジャーアクションの判定は、ダイス3つを振ってふたつを選ぶ。

◆罪の効果を他者に適用:罪の使用と同時に宣言。

◆エゴ化した絆の還元:エゴ化した絆ひとつを絆に戻す。

●罪の効果

下記からひとつ選択。ひとつのタイミングにひとつまで使用可。

◆達成値増大:判定の直後に宣言。達成値に+3D6。

◆ダメージ増強:ダメージロール直前に宣言。ダメージロールに+5D6。アーマー値とガード値を無効にする。

◆移し替え無効:ダメージロール直前に宣言。ダメージは他人に移し替えてできない。

◆復活:かりそめの死になった直後に宣言。かりそめの死を回復し【FP】を【加護】+10点まで回復。

◆真の死の回避:真の死になった直後に宣言。真の死を回避し、かりそめの死となる。1シナリオ1回まで。

◆回復:いつでも宣言可能。バッドステータスや不利な効果すべてを解除し、【FP】を【加護】+10点回復。

財産点

経験点表

セッションに最後まで参加した	1点
SAを達成した	点
最終人間性による経験点	~0 2点
	1~20 5点
	21~40 4点
	41~60 3点
	追加振りを行なった 0点
ドミニオンアーツの数	点
よいロールプレイをした	1点
他のプレイヤーを助けるような発言や行動をした	1点
セッションの進行を助けた	1点
場所の手配、提供、連絡や参加者のスケジュール調整などを行なった	1点

合計

ゲームマスター署名

人間性	下降効果	クリティカル値
60	41	変異未発生
55		
50		
45		
40		
35	40 21	変異第1段階
30		
25		
20		
15		
10	20 1	変異第2段階
5		
0		
-5		
-10		
-15	0 1	変異第3段階
-20		
-25		
-30		
-35		