

PC名

GM名

プレイヤー名

日付

シナリオ名

神業

切り札



メモ

コネクション

キャラクター名

関係

キャラクター名	関係

報酬点

先制基本値

AP

デバフ

デバフ名

メモ

- 移動不可
- 軽傷
- 拘束
- 硬直
- 重傷
- スタン
- ドレイン
- パニック
- 放心
- 延焼
- 凍結
- 呪縛

経験点共有化用

経験点

■プリプレイ

- セッションの準備に協力した 1点

■メインプレイ

- レムレスを討滅した 5点
- 神業をうまく使った 各1点
- セッションを楽しんだ 1点

合計: 点

GMの署名

戦闘不能ダメージ

- 完全死亡
- 仮死
- 気絶
- 精神崩壊
- 昏倒
- 失神

チェックが入ったまま、エンディングフェイズを迎えたら、
下記目標値の(自我)判定を行うこと。

目標値

$$= [8 + (\text{PCの成長に使用した経験点} \div 10 (\text{端数切り上げ}))]$$

失敗した場合、コラプションにチェックを入れること。

コラプションのチェック