

PC名

プレイヤー名

GM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

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

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 + (PCの成長に使用した経験点 ÷ 10 (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

