

# まじしゃんす。 あかてみい RPG ロードシート

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

日付

## 衝動点

## HP

耐久力


## MP

精神力


## 因果改変一覧

### ●クリティカル値の減少

判定の直前に宣言。その判定のクリティカル値-3(下限値2)。他人の判定にも使用可。

### ●ダメージの上昇

ダメージロールのダイスを振る直前に宣言。属性を(神)に変更し、ダメージに+5D6。他人のダメージロールにも使用可。

### ●代償の無効化

いつでも宣言可能。そのシーンの間、特技に設定されている「代償」を支払うことなく、特技が使用可能となる。1シーンにつき1回まで。

### ●判定の振り直し

判定の直後に宣言。ダイスを振り直す。

### ●アイテムの入手

いつでも宣言可能。購入判定することなく、アイテムを入手することができる。

### ●超回復

いつでも宣言可能。戦闘不能、バッドステータスを回復し、[HP]と[MP]を全快。1シーンにつき1回まで。他人にも使用可。

### ●世界への干渉

願望実現(願いをひとつかなえる)、記憶操作(エキストラの記憶を消去、あるいは改竄する)、大破壊(建造物をひとつ破壊する)のいずれかを使用することができる。どの効果を使用できるかは、取得している「まかでみクラス」によって異なる。1シナリオに1回まで。

## コネクション

## 関係


## メモ


## 経験点表

・セッションに最後まで参加した	<input type="checkbox"/>	点
・シナリオの目的を達成した	<input type="checkbox"/>	点
・倒した敵のレベルの合計÷PCの人数(端数切り捨て)	<input type="checkbox"/>	点
・登場したシーンの数(端数切り上げ) <input type="checkbox"/> ÷3	<input type="checkbox"/>	点
・よいロールプレイをした	<input type="checkbox"/>	点
・他のプレイヤーを助けるような発言や行動を行なった	<input type="checkbox"/>	点
・セッションの進行を助けた	<input type="checkbox"/>	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	<input type="checkbox"/>	点
<b>経験点合計</b>		点

## 財産ポイント

--

## ゲームマスター署名

--

## 能力値計算表(端数切り捨て)

クラス	体力	反射	知覚	理知	意志	幸運
追加(1点)						
能力基本値(合計)						
	÷3	÷3	÷3	÷3	÷3	÷3
能力ボーナス	+ <input type="text"/>					