ナイトウィザード The 3rd Edition

レコードシート Ver.2.1

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	

HP（耐久力）	

MP（魔法力）	

プラーナ	
内包値	

クリティカル値
ファンブル値
CF修正値

経験点表

・セッションに最後まで参加した	□	点
・シナリオの目的を達成した	□	点
・よいロールプレイをした	□	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	□	点
・セッションの進行を助けた	□	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	□	点
合計		点

コネクション

コネクション	関係

GM署名	

メモ

所持金	v.

プラーナの使用

プラーナには次のような使用法がある。1回の使用につき1点のプラーナを消費する。

- **達成値の上昇：**達成値を2D点上昇する。複数のプラーナを消費して、より高い達成値としてもよい。
- **ファンブルの打ち消し：**ファンブルを打ち消せる。
- **ダイスロールのやり直し：**ダイスロールをやり直す。やり直しが可能なのは1回のダイスロールで1回だけである。クリティカル値およびファンブル値が出たダイスロールには使用できない。対決の場合、受動側の達成値を確認してから能動側がダイスロールのやり直しを宣言できない。
- **ダイス操作：**ダイスの出目を±1できる。この結果、クリティカル値となった場合、クリティカルが発生する。この効果はファンブル値が出た場合は使用できない。また、クリティカルによって発生した振り足しのダイスロールの出目に対しても使用できる。
- **コスト消費：**特技やアイテムなどの代償、コストとしてプラーナを使用することがある。
- **戦闘不能の回避：**プラーナを2点消費することで、戦闘不能を回復し、HPを1まで回復させる。この効果は1シーンにつき1回まで使用できる。

バッドステータス一覧表

バッドステータス	効果	回復
BS：重圧	「タイミング：常時」を除く特技、アイテム、使用不可	マイナー
BS：狼狽	ムーブアクション不可	自動回復（*1）
BS：邪毒	クリンナッププロセスに邪毒レベル×1D点のHPダメージを受ける	アイテム、特技
BS：マヒ	リアクションの達成値－5	アイテム、特技
BS：放心	すべてのジャッジの達成値－5	自動回復（*2）

（*1）メインプロセスもしくはクリンナッププロセスの終了時

（*2）クリンナッププロセス開始時

※自己使用に限り複製を許可します。 ©2014 FarEast Amusement Research Co., Ltd.