

WAR RECORD SHEET

TENRA WAR レポート

キャラクター名 CHARACTER NAME	
プレイヤー名 PLAYER NAME	
ゲームマスター名	
シナリオ名	
日付	

HP		MP	

羅刹 RAKSASA	<input type="checkbox"/>
死ビゲージ DEAD GAUGE	<input type="checkbox"/>

因縁 EMOTION MATRIX	レベル
	○○○●
	○○○●
	○○○●
	○○○●
	○○○●
	○○○●
	○○○●
	○○○●

フェイト FATE	♠ ♥ ♦ ♣
業 KARMA	
気合 KIAI FOCUS	

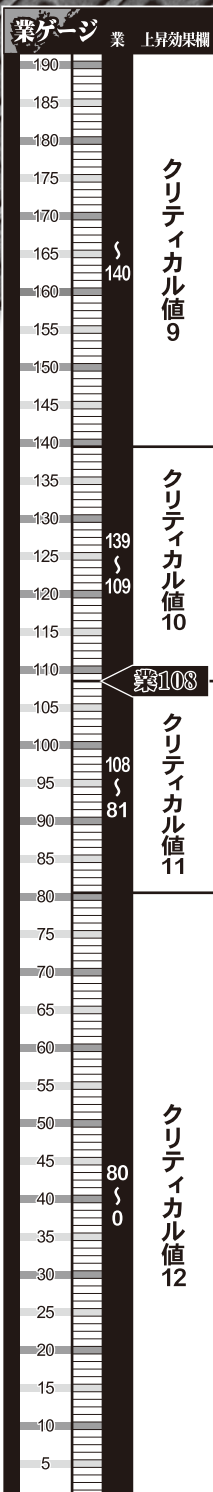
経験点 EXPERIENCE POINT	点
・セッションに最後まで参加した	<input type="checkbox"/> 点
・最終的な業÷10(端数切り上げ、最大10点)	<input type="checkbox"/> 点
・シナリオの目的を達成した	<input type="checkbox"/> 点
・他のプレイヤーを助けるような発言や行動を行なった	<input type="checkbox"/> 点
・セッションの進行を助けた	<input type="checkbox"/> 点
・場所の手配、提供、連絡や参加者のスケジュール調整などを行なった	<input type="checkbox"/> 点
・因縁の再昇華を行なった(0点)	<input type="checkbox"/> 点
経験点合計	点

武器/珠使用回数管理	使用回数
武器名	
武器名	
武器名	

財産ポイント (【天下】+ダイナストレベル)	
------------------------	--

ゲームマスター署名 GAMEMASTER'S SIGNATURE	
-------------------------------------	--

能力値計算表 (端数切り捨て)	体力	反射	知覚	理知	意志	天下
クラス						
追加(1点)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
能力基本値(合計)						
	÷3	÷3	÷3	÷3	÷3	÷3
能力ボーナス	+ <input type="checkbox"/>	+ <input type="checkbox"/>	+ <input type="checkbox"/>	+ <input type="checkbox"/>	+ <input type="checkbox"/>	+ <input type="checkbox"/>



※自己使用に限り複製を許可します。©2007 Inoue Jun'ichi / FarEast Amusement Research Co., Ltd.