天羅 TENRA WAR RECORD SHEET レコードシート

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 ○

死亡ゲージ DEAD GAUGE ○

因縁 EMOTION MATRIX

	レベル
	○○○○
	○○○○
	○○○○
	○○○○
	○○○○
	○○○○
	○○○○

フェイト FATE

♤ ♡ ♢ ♧

業 KARMA

気合 KIAI FOCUS

経験点 EXPERIENCE POINT

・セッションに最後まで参加した	□	点
・最終的な業÷10（端数切り上げ、最大10点）	□	点
・シナリオの目的を達成した		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
・因縁の再昇華を行なった（0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	

メモ

ゲームマスター署名 GAMEMASTER'S SIGNATURE

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	天下
・						
・						
・						
追加（1点）	□	□	□	□	□	□
能力基本値（合計）						
	÷3	÷3	÷3	÷3	÷3	÷3
能力ボーナス	+	+	+	+	+	+

業ゲージ

業	上昇効果欄
190	
185	
180	
175	
170	
165	
160	
155	
150	
145	
140	
135	
130	
125	
120	
115	
110	
105	
100	
95	
90	
85	
80	
75	
70	
65	
60	
55	
50	
45	
40	
35	
30	
25	
20	
15	
10	
5	

～140 クリティカル値9

139～109 クリティカル値10

業108

108～81 クリティカル値11

80～0 クリティカル値12

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