

トワイライト ハイスクール

TWILIGHT HIGH SCHOOL

エネミーシート ver1.0

ゲームマスター名

シナリオ名

エネミー名

日付

■エネミーデータ

タイプ: パラノーマル ()

克服値: ()

不思議判定: (() / () D10+ ())

◆能力値

成功率

身体: () () %

感覚: () () %

知力: () () %

意志: () () %

魅力: () () %

行動値: ()

移動値: 1

◆負傷ゲージ

疲労: () □□□□ □□□□

軽傷: () □□□□ □□□□

重傷: () □□□□ □□□□

致命傷: () □□□□ □□□□

死亡: () □

◆技能

技能名

成功率

C値

(): () % () %

(): () % () %

(): () % () %

(): () % () %

(): () % () %

(): () % () %

◆特技

◆攻撃

▼ () () 種別: ()

対象: () 射程: ()

攻撃力: < > () D10+ ()

◆防御力

▼防具 () :

(切) (銃) (衝) (灼) (冷) (電)

●シナリオTPとTPボーナス

TP	WP	発生する事象	TPボーナス
第1段階	～		
第2段階	～		
第3段階	～		
第4段階	～		
第5段階	～		
第6段階	～		
第7段階	【意志】×5倍～		シナリオ終了時にNPCになる。

●克服判定

●推奨行動一覧

推奨行動	技能	効果
	< > < > < >	以降の克服判定+5%
	< > < > < >	以降の克服判定+5%
	< > < > < >	以降の克服判定+5%
	< > < > < >	エネミーの攻撃対象となる。
	< > < > < >	エネミーの命中判定の成功率を-20%
	< > < > < >	CPを1点得る。
その他	任意の技能	PCによりアイデアがあれば採用すること。