

トワイライト ハイスクール

TWILIGHT HIGH SCHOOL

レコードシート ver.2.0

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	

WP

初期

○○○○○□○○○○○□○○○○○□

○○○○○□○○○○○□○○○○○□

○○○○○□○○○○○□○○○○○□

○○○○○□○○○○○□○○○○○□

○○○○○□○○○○○□○○○○○□

負傷ゲージ

疲労

□□□□□□□□□□

軽傷

□□□□□□□□□□

重傷

□□□□□□□□□□

致命傷

□□□□□□□□□□

死亡

□□□□□□□□□□

手がかりポイント (CP)

CP使用方法

(消費CP) 効果

- ・ダイスロールの振り直し (1) 自身の直前のダイスロールを振り直す。
- ・死亡の回避 (3) 自身の埋まった死亡ゲージを消し、戦闘不能になる。
- ・ダメージ上昇 (2) ダメージに+10する。
- ・ダメージ減少 (2) ダメージに-10する。
- ・ラッキースター (1) 判定のダイスロールの、十の位と一の位を入れ替える。

メモ

TP 段階 / WP / TP ボーナス

受け入れ

1段階	□	:	□
2段階	□	:	□
3段階	□	:	□
4段階	□	:	□
5段階	□	:	□
6段階	□	:	□
7段階	□	:	□

デバフ

□ DOT

□ スロウ: []

□ 放心

□ マヒ

□ スタン

□ 衰弱

感情技能

対象	ポジティブ感情 / ネガティブ感情
	() / ()
	() / ()
	() / ()
	() / ()

経験点表

・セッションに最後まで参加した	□ × 5点	点
・WPを解くために努力した	□ × 5点	点
・シナリオの目的を達した	□ × 点	点
・P Gを達成した	□ × 5点	点
・よいロールプレイをした	□ × 1点	点
・他の参加者を助けた	□ × 1点	点
・セッションの進行を助けた	□ × 1点	点
・場所の手配、連絡を行なった	□ × 2点	点
経験点合計		点

GMの署名