# 風の聖痕（スティグマ） RPG レコードシート

| | |
|---|---|
| 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 | |

| コネクション | 関係 |
|---|---|
| | □ |
| | □ |
| | □ |
| | □ |
| | □ |
| | □ |
| | □ |

## 絆効果一覧

**●暴走状態に入る**
任意のタイミングで宣言可能。暴走状態になる。1シーン1回まで。

**●クリティカル値の減少**
判定の直前に宣言。その判定のクリティカル値−3（下限値は2）。他人の判定にも使用可。

**●判定を振り直す**
判定の直後に宣言。ダイスを振り直す。

**●ダメージを上昇させる**
ダメージロールのダイスを振る直前に宣言。属性を〈神〉に変更し、ダメージロールに+5D6。他人のダメージロールにも使用可。

**●戦闘不能、死亡、バッドステータス、HP、MPを回復** □
いつでも宣言可能。戦闘不能、死亡、バッドステータスを回復し、HPとMPを全快。1シナリオ1回まで。

| 暴走状態 □ | HP | MP |
|---|---|---|
| 【体力基本値】 点 | 耐久力 | 精神力 |

メモ

### 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 |
| ・倒した敵のレベルの合計÷PCの人数（端数切り捨て） | | 点 |
| ・登場したシーンの数（端数切り上げ） □□□ □□□ □□□÷3 | | 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 |
| **経験点合計** | | 点 |

| 財産ポイント | ゲームマスター署名 |
|---|---|
| | |

### 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 | 幸運 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| ・ | | | | | | |
| ・ | | | | | | |
| ・ | | | | | | |
| 追加（1点） | | | | | | |
| 能力基本値（合計） | | | | | | |
| | ÷3 | ÷3 | ÷3 | ÷3 | ÷3 | ÷3 |
| 能力ボーナス | + | + | + | + | + | + |

※自己使用に限り複製を許可します。 ©2007 Takahiro Yamato ©2007 FarEast Amusement Research Co.,Ltd. ©2007 FujimiShobo