

Magician's Age

- Record Sheet ver1.0 -

Character's Name

Player's Name

GM's Name

Scenario Title

Date

/ /

HP

耐久

MP

精神

BP

上限値

0 5 10 15 20 25 30

■感情

	名称 (PC/NPC)	感情
1		
2		
3		
4		
5		
6		

■アイテム

名称	効果	個数

特殊BP効果

名称	効果	消費BP
チャンスメイク	判定直後に使用可能。その判定を振り直す。(1判定1回制限)	1
Z粒子解放	攻撃命中時に使用可能。与えるダメージに+[CL×4]する。(重複不可)	2
体内浄化	BSが付与される時に使用可能。そのBSの付与を無効にする。	3
不屈の闘志	【HP】が0になった直後に使用可能。直ちに【HP】を1点にする。	3
不撓不屈	【HP】が1以上ならば、いつでも使用可能。【HP】を【耐久】の値まで回復する。	4
絶対回避	回避判定に失敗した直後に使用可能。その判定に成功したものとする。	5

経験点算出

1	セッションに最後まで参加した (5点)	点
2	シナリオの目的を達成した (GM指定)	点
3	1回以上、戦闘に参加し勝利した (10点)	点
4	戦闘勝利点 (敵のELの総計/3(↓)点)	点
5	よいロールプレイをした (3点)	点
6	セッションの進行を助けた (3点)	点
合計経験点>>>		点

memo