



アルシャード ガイアRPG

シナリオクラフト用

# セッションシート

ゲームマスター名
シナリオ名
ストーリーバウンディングプレート
BOSS
日付

<b>1</b>	キャラクター名	プレイヤー名	備考
	クラス		得た経験点 点
	ハンドアウトプレート		参照ページ

<b>2</b>	キャラクター名	プレイヤー名	備考
	クラス		得た経験点 点
	ハンドアウトプレート		参照ページ

<b>3</b>	キャラクター名	プレイヤー名	備考
	クラス		得た経験点 点
	ハンドアウトプレート		参照ページ

<b>4</b>	キャラクター名	プレイヤー名	備考
	クラス		得た経験点 点
	ハンドアウトプレート		参照ページ

<b>5</b>	キャラクター名	プレイヤー名	備考
	クラス		得た経験点 点
	ハンドアウトプレート		参照ページ

<b>6</b>	キャラクター名	プレイヤー名	備考
	クラス		得た経験点 点
	ハンドアウトプレート		参照ページ

現在のプライズポイント	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
アドヴェントまでのシーン数	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

PC合計 経験点 点	<input type="checkbox"/> ÷3(端数切り捨て) <input type="checkbox"/> ÷プレイヤー人数	計算結果 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 □1点	=	GMの得る経験点 合計 点
------------------	--	-----------	---	--	---	---------------------