

WAR

TENRA WAR

シナリオクラブ用 セッションシート

ゲームマスター名 GAMEMASTER NAME	
シナリオ名 SCENARIO NAME	
ストーリーパターンテンプレート STORY PATTERN TEMPLATE	
ボスキャラクター BOSS CHARACTER	
日付 DATE	

1	キャラクター名	
プレイヤー名		フェイト ♠ ♣ ♥ ◇
ハンドアウトテンプレート		
因縁		レベル
<input type="checkbox"/>		○○○●
<input type="checkbox"/>		○○○●
<input type="checkbox"/>		○○○●
<input type="checkbox"/>		○○○●
<input type="checkbox"/>		○○○●
<input type="checkbox"/>		○○○●
<input type="checkbox"/>		○○○●
※因縁断ち切り時は■にチェック☑		得た経験値
		点

2	キャラクター名	
プレイヤー名		フェイト ♠ ♣ ♥ ◇
ハンドアウトテンプレート		
因縁		レベル
<input type="checkbox"/>		○○○●
<input type="checkbox"/>		○○○●
<input type="checkbox"/>		○○○●
<input type="checkbox"/>		○○○●
<input type="checkbox"/>		○○○●
<input type="checkbox"/>		○○○●
<input type="checkbox"/>		○○○●
※因縁断ち切り時は■にチェック☑		得た経験値
		点

3	キャラクター名	
プレイヤー名		フェイト ♠ ♣ ♥ ◇
ハンドアウトテンプレート		
因縁		レベル
<input type="checkbox"/>		○○○●
<input type="checkbox"/>		○○○●
<input type="checkbox"/>		○○○●
<input type="checkbox"/>		○○○●
<input type="checkbox"/>		○○○●
<input type="checkbox"/>		○○○●
<input type="checkbox"/>		○○○●
※因縁断ち切り時は■にチェック☑		得た経験値
		点

4	キャラクター名	
プレイヤー名		フェイト ♠ ♣ ♥ ◇
ハンドアウトテンプレート		
因縁		レベル
<input type="checkbox"/>		○○○●
<input type="checkbox"/>		○○○●
<input type="checkbox"/>		○○○●
<input type="checkbox"/>		○○○●
<input type="checkbox"/>		○○○●
<input type="checkbox"/>		○○○●
<input type="checkbox"/>		○○○●
※因縁断ち切り時は■にチェック☑		得た経験値
		点

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

プレイヤー経験点合計							
点	÷3(端数切り捨て) <input type="checkbox"/>	→	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 <input type="checkbox"/>	経験点+1	→
	÷プレイヤー人数 <input type="checkbox"/>	→	点				GMの得る経験点
							点

※自己使用に限り複製を許可します。 ©2007 Inoue Jun'ichi / FarEast Amusement Research Co., Ltd.