

# トータル X 勇者 X SRS

## セッションシート

ゲームマスター名

シナリオ名

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
<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
<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
<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
<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

## シナリオクラフト用記録シート

ストーリーパターンテンプレート

BOSS

### プレサージ

<b>ヒロイン</b>	カバー/ネイチャー	外見
性格	夢や理想	PCへの感情
		設定
<b>ライバル</b>	カバー/ネイチャー	外見
性格	夢や理想	PCへの感情
		設定
<b>協力者</b>	カバー/ネイチャー	外見
性格	夢や理想	PCへの感情
		設定

### プレイヤー経験点合計

点

÷3(端数切り捨て)

÷プレイヤー人数

### 小計

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  
■ 経験点+1

### 合計

GMの得る経験点

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"/>
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"/>