



# 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	

シャード			
加護	対象	宣言	効果
<input type="checkbox"/> ブラギ	単体	いつでも	対象が取得している、加護ひとつを追加で使用可能にする。
<input type="checkbox"/> オーディン	加護	いつでも	加護を打ち消す。
<input type="checkbox"/> イドゥン	単体	いつでも	[HP] [MP] を完全回復。全てのBS、戦闘不能、死亡を回復する。

<b>ブレイク</b> <input type="checkbox"/> <small>【体力基本値】</small> <b>10</b> <small>点</small>	<b>HP</b> <hr/> <small>耐久力</small> <b>28</b>	<b>MP</b> <hr/> <small>精神力</small> <b>37</b>

クエスト	
・ガイアを守る	<input type="checkbox"/>
・	<input type="checkbox"/>
・	<input type="checkbox"/>
・	<input type="checkbox"/>

コネクション	関係

経験点表	
・セッションに最後まで参加した	<input type="checkbox"/>   点
・クエストを達成した	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>   点
・よいロールプレイをした	<input type="checkbox"/>   点
・他のプレイヤーを助けるような発言や行動をとった	<input type="checkbox"/>   点
・セッションの進行を助けた	<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"/>   点
<b>経験点合計</b>   点	

メモ

ゲームマスター署名	財産ポイント	2
-----------	--------	---

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)						
<b>能力基本値(合計)</b>						
	÷3	÷3	÷3	÷3	÷3	÷3
<b>能力ボーナス</b>	+ <input type="text"/>					

※自己使用に限り複製を許可します。 ©2012 Inoue Jun'ichi / FarEast Amusement Research Co., Ltd.